OUR OPINIONS!

平成9年9月1日発行第4巻第6号通巻第21号
www.mediagalaxy.co.jp/microdesign/

隔月刊

ゲーム批評



ギャルゲー、賛否両論!?

下級生
純愛を表現した恋愛育成の真骨調

YU-NO
全てがテーマ性に帰結するAVGの金字塔

EVE
マルチサイトシステムが描き出す男女の綾

トゥルー・ラブストーリー、リフレインラブ他
ギャルゲーインプレッション

ギャルゲー制作プロデューサーインタビュー
「今ギャルゲーは出せば売れるんです」

1997 9月号
定価 780YEN

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
BOOKSいずみ厚別南店
函館市　オレンジポート函館店（函館駅そば／若松町26-7）
北文館本店(長崎屋函館店内)

＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）

＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

＜山形県＞
山形市　遠藤書店大野目店（国道13号線沿い/ヨークベニマル大野目店１Ｆ）

＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
田村郡　本の文楽船引店（国道288号線沿い／番匠1-1）

＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）

＜栃木県＞
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

＜茨城県＞
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）

＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
BOOKSファントム（池袋駅東口明治通り沿を左に行き、六ッ又交差点を交番に沿って左折しすぐ）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーRX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
コミック高岡（靖国通り沿い）
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）

＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階）
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

＜静岡県＞
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）

＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)

＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
コミックワールド二畠店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
あおい岩田店（岡崎信用金庫前／西岩田1-4-7）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー３Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

＜三重県＞
四日市市　文教堂書店四日市店（AMスクエア5F）

＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）

＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
加西市　西村書店（加西市役所より東へ500m）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）

＜島根県＞
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）

＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下２階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18)
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

＜宮崎県＞
延岡市　銀河書店（平原町5-1497-10）

ゲーム批評は皆様方のご厚意を持ちまして先号から雑誌化致しました。取り扱い店舗が大幅に増加いたしました関係で、なかなかやる書店の受付を今号までで打ち切らせて頂きます。今までご協力頂きました書店の皆様には感謝の念に耐えません。これからもゲーム批評を宜しくお願い申し上げます。

CONTENTS

1997
9月号
SEPTEMBER

隔月刊 ゲーム批評

Illustration / Renji Murata
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Ken Kaneko
Logo Design / Brahman co,ltd.

第1特集

ギャルゲー、



「サクラ大戦」「下級生」そして今もなお人気の衰えることのない「ときめきメモリアル」……。今、コンシューマの世界では恋愛育成SLGを始めとした美少女中心のゲームが花盛りだ。「ときメモ」のPSゴールドディスク受賞を始めとして、10万枚以上のヒットを記録する例も少なくない。市場の中で一つの地位を築いたといっても過言ではないだろう。

こうした女の子のキャラクターを中心としたゲーム＝ギャルゲーは、アクションゲームやRPGといった人気ジャンルの陰で独自の世界を形成してきた。現在のブームの発端となったのは、PCエンジン版「ときメモ」の発売。また32ビット機のアニメーション



賛否両論!?

「安易」「マニアック」と
批判されることの多いギャルゲーが、
ブームを迎えている。
その存在意義とは、何なのだろうか。

や音声処理機能など、ハードの演出処理能力の向上がソフトの力を後押しした。今ではグッズやOVAなど、メディアミックス展開も多彩で、多くのファンを獲得している。

だが、こうしたギャルゲーブームを白眼視したり、ハードのマニア化を助長するなどとして敬遠する向きも多い。かつてのRPGやパズルブームと同じく、メーカーの安易な乱造の結果と非難する声もある。だが、その一方で優れた作品や新しいゲーム性を生み出しているものがあることも事実だ。

32ビット機の力を得て大きく飛躍したギャルゲー。その存在意義とは、何なのだろうか。

ギャルゲー氾濫の現状

このブームは何を物語るのか…

現在市場で大きな注目を集めているギャルゲー。ユーザーの声も賛否両論が激しい。20万本を超えるヒットも珍しくなくなったギャルゲーの現状とは

市場で確固たる地位を築いたギャルゲー

ゲームの購入動機やプレイに対する動機付けを美少女キャラクターに求めるコンシューマゲーム＝ギャルゲーが、今注目を集めている。これまで多くても2、3万本という限られたリリースしか果たせなかったこのジャンルが、「ときめきメモリアル」全機種累計130万本を筆頭に、「サクラ大戦」の60万本強、「下級生」20万本強と、大きなセールスを記録するようになった。オリジナル作品の発売数も飛躍的に増え、家庭用ゲームの中ですでに確固たる地位を築いている。

ブームの背景として上げられるのが32ビット機の普及による映像表現や音声による演出力の向上と、ユーザーの年齢層の上昇。その中で直接的な要因となったのが、やはり'95年に発売された、PS版「ときめきメモリアル」だろう。それまでPCエンジン市場で口コミによるマニアックなブームを起こしていたこの作品が、PSという一般的な市場で広く受け入れられたことで、各社が本格的にギャルゲーの制作に取り組んでいく。また、同時期にSSで発売された「野々村病院の人々」は、パソコンの18禁AVGの移植で、描写がかなり抑えられたにもかかわらず30万本強の大ヒット。その後の18禁ソフトのコンシューマへの移植の流れを生んだ。その後'97年春の東京ゲームショウで、「サクラ大戦」が初のCESA大賞を受賞するなど、かつての日陰者的な印象は払拭されつつある。

その他も、ときメモの流れを継承しつつも独自性を見せた「トゥルー・ラブストーリー」。良質なパソコン18禁ソフトの移植作「EVE」「下級生」。また、まだキャラクターしか露出していないもの

ギャルゲー概史

ギャルゲー前史

'87年頃から業務用やFCで先駆的な作品が登場。ユーザーはドットの機微に妄想を膨らませた。

アテナ（'87／SNK／FC）
中山美穂のトキメキハイスクール（'87／任天堂／FC）
ワンダーモモ（'89／ナムコ／PCE）

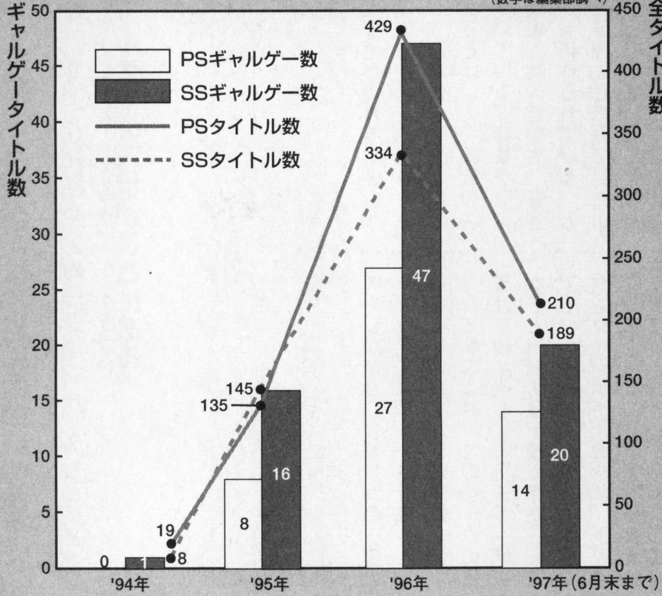
CD-ROMの登場

'91年末、コンシューマにCD-ROMが登場。大容量をグラフィックと音声

ギャルゲー、賛否両論!?

PS・SSの全タイトル数とギャルゲーの推移

(数字は編集部調べ)



'95年はPSは散発的、SSは脱衣麻雀などのTBGが8本と多い。'96年はPSがSLGが13本と最も多く、ときメモの影響力の強さを示している。一方でSSは、TBGと、花組通信などのバラエティ系が47本中12本ずつと多かったのが特徴。'97年はPSはSLG、AVG、TBG、その他が3、4本ずつと平均化。SSはAVGとその他が6本から8本と突出しており、SLGのPSとAVG、TBGのSSという傾向を伺うことが出来る。

の、すでに「センチメンタルグラフティ」がユーザーの間で大きな話題を集めている。

だが、その一方でユーザー自身からギャルゲーに対して懐疑的な声を耳にする機会も増加した。ブームに乗った安易な作品制作。美少女のキャラクターやアニメーションに頼ったゲーム性に乏しい作品の増加。アニメの声優ブームと結びついた、人気声優の名前を冠にしただけのゲームも後を絶たない。また、キャラクターグッズや他メディアへの展開など、露骨なキャラクター商売を疑問視する声。またギャルゲーが注目を集めることで、ゲーム全体、また個々のハードへのイメージが偏り、一般ユーザーの敬遠を生むのではないかという声も幾度となく聞かれる。

今、かつてないほどに注目を集めているギャルゲー。それは業界を混乱させて過ぎ去る、一過性のバブルなのだろうか。それとも新しいゲームの魅力の提示なのだろうか。その本質的な魅力とその存在意義について検証してみたい。

に費やした作品が増加しギャルゲー元禄文化が花開いた。プリメ、同級生などPCの名作も移植され、基本ラインが出そろった。そしてときめきメモリアルの発売を迎える。

銀河お嬢様伝説ユナ ('92／ハドソン／PCE)
魔法の少女シルキーリップ ('92／日本テレネット／MD)
ときめきメモリアル ('94／コナミ／PCE)
プリンセスメーカー ('95／ガイナックス／PCE)
同級生 ('95／エルフ／PCE)

新世代機とギャルゲー

'94年末にPS、SSが発売されるが、当初はパソコンや業務用からの移植が中心。PS版ときメモのブレイクの後、オリジナルのギャルゲーが続出し、現在のギャルゲー化政文化へとつながった。

野々村病院の人々 ('96／エルフ／SS)
スーパーリアル麻雀PVI ('96／セタ／SS)
NO:eL ('96／パイオニアLDC／PS)
サクラ大戦 ('96／セガ／SS)
トゥルー・ラブストーリー ('96／アスキー／PS)
下級生 ('97／エルフ／SS)

ギャルゲーインプレッション

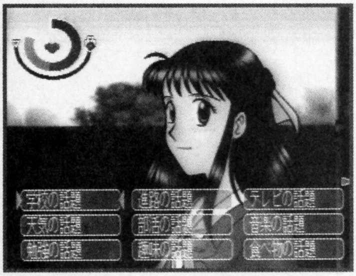
巷で人気のギャルゲーは本当に面白いのか？
編集部で遊んだ数々の作品インプレッション。
ギャルゲーの現状がここにある。



トゥルー・ラブストーリー

アスキー／PS／¥5，800／'96年12月13日

普通の高校生が憧れる、普通な高校生活での恋愛をシミュレートしてヒットした本作。「ときメモ」の流れにあるとはいえ、独自のスタンスを貫いている。背景グラフィックも登場人物の言動も、普通をコンセプトに作られている。どこかで見た景色、どこかで見たような女の子との、聞いたことがあるような会話。どこまでも普通っぽくしながら、しかし女の子達のキャラ立てはしっかり計算されている。このバランスが絶妙なのだ。そしてなにより、このゲームの目玉は下校イベントだろう。「好きな子と一緒に登下校できたら死んでもいい」と言ったのは「スラムダンク」の桜木花道だが、下校時に一緒に帰ることが、重要な意味を持っていた高校時代。リアルタイムに流れる帰り道での短い時間の中で、気を引きそうな話題を選択し、彼女の気持ちを盛り上げてから、デートに誘うという寸法だ。



どこかで見た風景。普通っぽさが背景や人物にあらわれている。

この会話中に「見つめる」や「手を握る」というコマンドがあり、妙にどきどきしてしまう。長い間忘れていたような気持ちにさせる。

転校まであと1カ月という設定なので、1回のプレイ時間は3〜4時間程度と短い。飽きがこない時間設定だ。何回もやり直して、いろんな女の子にアタック出来る。好感度が上がってくると、イベントが発生することもあるが、日常的なイベントばかりである。ギャルゲーにおけるゲームシステムの意義を考えさせる、地に足のついた佳作だ。

リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜

リバーヒルソフト／PS／¥6,000／'97年3月14日



大学最後のクリスマスにむけて男女のラブストーリーが展開する。

一般に恋愛育成ＳＬＧというと、大勢の女の子から好みを選び、親密さを増していく形式が多いものですが、「リフレインラブ」は少し違う味を持った作品です。

主人公は自宅で能力値を上昇させたり、自由に街を歩いてイベントに遭遇します。時間がくればアルバイトに行き、週末には友人の誰かに電話をかけ、休日を共に過ごす事が出来ます。システムとしては非常にシンプルで、特に前半部分はイベントも少なく、平凡な毎日の繰り返し。メインとなる女の子も3人と少なく、いわゆる恋愛育成というよりは、生活シミュレーションという趣があります。

しかし特筆すべきなのは、人物の台詞と声の演技が非常によく練られ、洗練されていること、行動にも個性があることです。それらがきちんと表現されていることで、キャラクターたちの存在感がたくみに表現されています。それだけに後半、それぞれの恋が急展開を始めると、前半までの単調な物語が一気に動き出すような印象を受け、トレンディドラマ、といったら言い過ぎですが、心に響く恋と友情をめぐる物語が表現されるのです。趣はやや異なれど立派な恋愛ゲームであることは間違いなく、ゲームのインタラクティブ性と、ドラマ的演出が程良く解け合った作品といえます。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

カプコン／PS・SS／¥5,800／'97年6月27日



ヒロインの一人鐘紡サキ。過酷な職場でプライドを持って一生懸命働く姿が丁寧に描かれている。

電源を入れたときは恋愛風味のクイズゲームだと考えていた。ところがゲームが終わったとき、これはクイズ風味の恋愛アドベンチャーなのだという確信に変わった。

不思議なゲームである。クイズを解きながら女の子との親密度を上げていく。ここでのクイズは物語を進めるうえでの心地よい負荷として設定されている。極端な話、ゲーム性は脱衣麻雀と同じなのだが、そこに純愛が感じられるところに、このゲームの非凡さがある。それはキャラクターやシナリオ、声の演技といった諸々の要素が絡み合い、そこに確かな虹色町の世界が存在しているからだろう。

その水彩画を思わせるような淡い色彩は家庭用ゲーム機という土壌の中でさらに意味を持ち、20代前後のユーザーにあのころの思い出をダブらせるのに充分な役割を果たしている。声優名を露出させず、あくまでキャラクターの補完に留めている点もジャンルの原点回帰が見られて嬉しい。シナリオも主人公とヒロインの精神的な成長がうまく盛り込まれており、プレイヤーの引きとして充分だ。

そして何より、ヒロインの心の支えとなりハッピーエンドを達成するためには、自分自身の知識の鍛錬が必要となるのだ。数字を上げれば済む他のゲームにはないヒロインとの交流がここにある。

フォトジェニック

サンソフト／PC-9801／¥7,800／'97年5月16日

ゲームの目的は新進カメラマンに扮して、1年後のフォトコンテストに入賞するため女の子の写真を撮影すること。システム自体は「下級生」などの流れを汲む時間軸のある恋愛育成SLGで、写真を中心としたテーマの設定が上手い。良い写真を撮るためには被写体と心を通わせる必要があり、その交流の中で次第に恋愛感情が芽生えていく…。その流れが自然に演出されている。ターゲットの女の子は3人と恋愛育成ゲームにしては少ないのだが、その分女の子達の内面やその背景が、深く語られる。ありがちな題材のシナリオだが、演出や設定が上手く、どこかで聞いた話だとは思いつつも、感情移入してしまい、泣ける。

撮影した写真はアルバムを開くと、いつでも見ることができる。写真はイベント発生時に、決まったシーンでしか撮影できないのだが、イベント数も多く不満は感じない。1回のプレイでは全ての写真イベントをこなせないのは当然として、何回もリプレイさせる魅力を持っている。コンシューマに移植される予定の本作。ゲームシステムのバランスも良く、ストレスをあまり感じることなく楽しめる。絵に関しては好みの分かれるところだと思うが、ゲームとしても面白く、ストーリーもよく出来ている隠れた良作だ。


美しい写真を撮影するには、女の子と仲良くなるだけではなく写真の腕も上げなければならない。

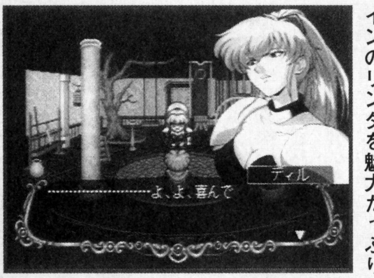
ネクストキング 恋の千年王国

バンダイ／PS／¥6,800／'97年6月27日

城下に住む女の子たちの投票で選出されることになった次期国王選び。他の王子に先駆けて1年間の間に12人の女の子のハートをできるだけ掴むのがゲームの目的だ。恋愛育成要素のあるボードゲームで、プレイヤーはサイコロを振りながら女の子にプレゼントをしたり、週末の冒険（＝デート）を繰り返していくことになる。

前作「リンダキューブ」でヒロインのリンダを魅力たっぷりに描いた桝田省治氏の最新作らしく、登場する女の子たちがみな個性的で、どこかギャルゲー然としていないのが嬉しい。愛用のムチ「ジョン君」を振り回し、心とは裏腹に女王様モードを炸裂させる魔物使いのディルや、魔法研究オタクでなぜか下ネタに走りがちな学者カモミール、ケロケロ病で屋根を飛び回るお嬢様のアニスなどはその好例だ。テキスト量も多く、この手のゲームの勘所ともいえる女の子との会話が、ゲームの重要な動機付けとして成立している。

ただ、その反面ボードゲーム特有の勝負の面白さには乏しいのも事実だ。1プレイ平均40時間というプレイ時間もボードゲームとしてはマイナスだろう。AVGやSLGなど別のスタイルを模索しても良かったのではないか。素材となるシナリオやキャラクターが良かっただけに惜しまれる作品だ。



ゲームシステム部分は前作「商人よ！　大志を抱け」の流れを汲んでいる。

ギャルゲー、賛否両論!?

BOYS BE…

講談社／PS／¥5,800／'97年3月28日



ハートの大小で態度を示す斬新なシステム。

週刊少年マガジンに原作が連載中の「BOYS BE…」。若干個性に乏しい印象を受ける原作の女の子たちも、ゲーム化により豊富な色彩と声を与えられ、より魅力が増しています。ハートマークの大小というアナログ入力や、女の子を直接天秤に掛けるシステムは、直感的かつBOYSらしさを演出したシステム。主人公の行動や選択肢も「らしい」ものが多く、原作の雰囲気を良く表現しています。ただ、それだけに自由に行動するとBOYSの枠に阻まれ、ハッピーエンドを迎えることは難しくなります。キャラクターゲームと恋愛ゲームの両立の難しさを如実に示した一本でしょう。

機動戦艦ナデシコ
～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～

セガ／SS／¥5,800／'97年5月2日



ナデシコ乗組員の女の子たちとデートできる。

ナデシコの乗組員である女の子達と恋愛できる。ただそれだけのゲーム。原作の本質部分だけを忠実にゲーム化した、その潔さにはある種感心するところ。だが、グラフィックやアニメーション、戦闘シーンはおざなりで、おまけに話らしい話もない。つまり、恋愛育成部分を作り込むために、他の要素は切り捨てているのだが、やることといったらテレクラでイメクラ。ルリルリ萌え萌えといった楽しみが満載されている。余りにも欲望に忠実な作りには、あきれてしまう。ファンの期待を、良い意味でも悪い意味でも、見事に裏切ってくれた作品といえるだろう。

ROOMMATE～井上涼子～

データム・ポリスター／SS／¥5,800／'97年2月14日



サターンの機能を生かしたシステム。

SSの内蔵時計を生かし、ゲームと現実の時間をリンクさせてゲームの中に女の子が生活しているような効果を狙った「ROOMMATE」。一度に起きるイベントはそれほど長くないのですが、かえって毎日少しずつ会う感覚が新鮮です。ただ女の子は女子高生という設定なので、生活リズムが違うと全くゲームにならない点が課題として残ります。またフラグ処理の問題で女の子の性格や台詞に違和感を感じさせることが多く、商品としての完成度に乏しい点は否めません。すでに続編の制作も決定しているので、より一般性のある内容になることを望みます。

だいな あいらん

ゲームアーツ／SS／¥6,800／'97年2月14日



十分に満喫できる竹本泉氏の世界。

ゲームアーツの竹本泉原作デジコミ第2弾。メガCDで発売された前作「ゆみみみっくす」に比べアニメ映像の質や操作性が格段にアップし、技術の進歩がもたらす品質の向上を感じさせる。原作の破天荒な世界観がデジコミのパラレル小説という料理法に良く合っており、選択肢を選ぶだけで様々な展開が満喫できるのが嬉しい。下手に恋愛育成やボードゲームなどのゲーム性を加味するのではなく、素材の持つ魅力を生かした良作と言える。後は選択肢によるぶつ切れ感をいかに埋めるかといった、見せる演出の追求というこのジャンルならではの理想を追求してほしい。

エターナルメロディ

メディアワークス／ＳＳ／￥5,800／'96年10月４日



個性的な登場人物は魅力にあふれているが…。

異世界に飛ばされた主人公の、現実世界への帰還の旅を題材にした恋愛育成。特徴はシチュエーションによって育成ＳＬＧ、ボードゲーム、コマンド選択型のＡＶＧと３つのゲーム性が合わさって１つのゲームを形成していること。これにより共に旅する女の子たちの様々な側面がシステム的に演出されている。ただ、問題はその寄せ集め的なシステムが全体を通して新しい何かを伝えるレベルにまで昇華されておらず、ただのつぎはぎ美少女ゲームに留まっていること。ユーザーを楽しませる要素を多々盛り込みつつ、ユーザーを虜にする際だった魅力に乏しかった点が残念だ。

魔法少女プリティサミー2

パイオニアLDC／ＰＳ／￥0,000／'97年0月00日



サミーの魅力全開!!

ＯＶＡや小説など多メディアで展開する人気シリーズのゲーム版。内容はシリーズ完結編となっており、「１」と合わせれば全26話のうち最後の４話がゲームで展開されたことになる。まさにギャルゲーメディアミックス展開の最右翼ともいえるもので、ファンにして見れば全部ＯＶＡで問題はなかったというのが本音だろう。内容はデジコミというより絵が出て選択肢もあるラジオドラマとでもいうべきもので、声優が前面に押し出されているのが特徴。だが、途中で挟み込まれる格闘シーンのつまらなさと共にゲームである必然性は薄い。ビジネスライクなゲーム制作の典型例。

アドバンストヴァリアブル・ジオ

テイジイエル／ＰＳ／￥6,800／'96年４月19日

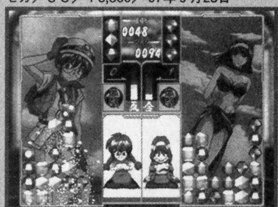


至ってシンプルな格闘シーン。

98美少女ゲームの人気シリーズの家庭用への移植作品。ファミレス界で日本一のウエイトレスの座を巡って、美少女たちが格闘を行うという内容で、純粋に格闘ゲームとして考えると何ら目新しい部分はなく、バランス調節もわりといい加減です。むしろこのゲームは純粋にキャラクターの魅力で持っている作品で、ユーザーもそれを承知で購入しているといえます。ゲーム性をご褒美を得るための負荷と捉えるユーザーと、キャラの魅力だけで売るメーカー。言ってしまえば脱衣麻雀と同じですがゲーム性の面でこちらが劣るのも事実。凡庸なギャルゲーの典型といえるかもしれません。

花組対戦コラムス

セガ／ＳＳ／￥5,800／'97年３月28日



必殺技をためるシステムは斬新。

純粋なギャルゲーと言うよりは、サクラ大戦のキャラゲーという本作。コラムスやパズルだけでも十分面白い上に、それぞれのキャラの特徴を生かしたオリジナルストーリーモードとシンデレラモードがある。ＬＩＰＳシステムも健在だ。サービス精神に旺盛なのはサクラ制作陣の特徴で、パズルゲームにただキャラを乗せただけの安易なキャラゲーとは明らかに一線を画している。選択したキャラが攻撃時に技の名前を叫んで盛り上げてくれるなど、選んだキャラと、その他のキャラとの対戦コラムスには熱くならずにいられない。ギャルゲーを核とした商品群の成功例として意味のある良質な作品だ。

ギャルゲー、賛否両論!?

アイドル麻雀 ファイナルロマンスR

アスク講談社／SS／¥8,800／'96年3月15日



幅広いファン層を持つ「ファイナルロマンス」

すぎやま現象氏キャラデザの人気シリーズ最新作「ファイナルロマンスR」。業務用では前作に引き続いて通信対戦が可能で一般層にも人気がありましたが、SS版では女の子の着せ替えが楽しめるなど独自の要素が光ります。また、ご褒美の為の負荷という麻雀部分は、様々なアイテムを駆使した、もはや絵合わせゲームともいえる内容ですが、それだけに洗練されており、麻雀として見れば理不尽なCOMの手筋も脱衣麻雀特有のゲーム性として楽しめます。魅力的なキャラを武器に、おまけ要素も充実させてファンの気持ちに応えた、美少女脱衣麻雀の王道とも言える内容でしょう。

はるかぜ戦隊Vフォース

ビング／PS／¥5,800／'96年11月15日



アニメーションと比べて戦闘シーンは…。

アニメーションに始まって、アニメーションに終わる作品。ゲームの概要は戦略SLGで、遊んでいてあまりストレスを感じさせることもなく、テンポも良い。アニメーションの比重がやや高いような気もするが、うまくゲームの中に取り込まれている。だが残念なことに、それだけなのだ。そもそもこの作品をアニメではなく、ゲームにした意義とは何なのだろう。確かにアニメーションは良くできている（戦闘シーンがしょぼいことを除けばだが…）。ゲームもさくさく進めることができる。けれどもストーリーが面白い訳でもないし、ゲームが面白い訳でもない。中途半端な内容の作品。

きゃんきゃんバニープルミエール2

キッド／SS／¥7,800／'96年12月20日



パンチラなどのサービスシーン満載。

SS18歳以上推奨のちょっとエッチな恋愛育成ゲームとして、それなりには楽しめる。しかし、98版の方がよっぽど面白いのも事実。そもそもこのゲームはエッチを柱に作られているので、SS版ではどうしても物足りない。ゲームとしては結構遊べるし、女の子のキャラ立ても上手いけれども、それはあくまでエッチを前提とした上でのシステムなのだ。18禁ゲームのコンシューマへの移植が最近多いけれども、ただエッチシーンを削ればいいものではないだろう。声優と画像に頼るだけではなく、エロがなくても楽しめるようにして欲しい。

バトルアスリーテス大運動会

インクリメントP／SS／¥5,800／'96年12月13日



女の子を鍛えて、目ざすは大運動会！

スポコン育成SLGという変わった題材のソフト。ちょっとエッチなカットを挟みつつ、教官と生徒がくさい熱血青春スポコン恋愛ドラマをするところがウリだ。このゲーム独自の設定で面白い狙いだが、シナリオの質が低くのめり込めない。また、CDの読み込みがとにかく多くテンポが悪い。半年のゲーム期間中1日1回読み込みがあるので、計182回、イベント毎の読み込みを合わせれば200回は余裕で越える計算になる。育成のパラメータもバランスが悪い。キャラ立てはそれほどひどくはないのだが、それ以前の問題が山積み。商品としてのレベルに達していない点が問題。

ゲーム
メーカー
各社に聞く

ギャルゲーの現状をどうお考えですか？



INTERVIEW 1

セガ・エンタープライゼス

CESA大賞を受賞するなどユーザーから高い評価を得た「サクラ大戦」。現場の開発者はどのように考えているのだろうか。

編集部（以下編）：現状のギャルゲーブームについてどうお感じですか？

伊藤：セガもレッドカンパニーもあまり現場の人間はギャルゲー云々ということは気にしてないんです。サクラ大戦もギャルゲーではなくてコンシューマのオリジナル大作を作るという目標で企画が始まりましたから。ただ、やはりキャラクターの魅力がポイントになっているので、それを生かすためのゲームデザインになっている面はあります。

編：一般的にはキャラや絵が重視される傾向がありますが？

西野：それは見た目のキャッチさが重視される中でたまたま光が当たっているにすぎないんです。昔のポリゴンゲームならなんでも良かった時代と同じですね。

編：ただ、絵で買っても遊ばせるためのシステムが重要になると。

西野：モニターの中のキャラクターと自分の距離をどれだけ縮められるかだと思います。サクラ大戦の場合は、時間制限のある選択肢LIPSと、それに伴う信頼度の増減がゲーム性の核ですから。そしてこの信頼度の変化をシミュレーションパートに影響する点まで作り込んでいるので、ゲームとしてきっちりと成立している。また、ユーザーとキャラとの間にLIPSという時間が流れるから、間や時間の共有が生まれた。ユーザーとキャラクターとのコミュニケーションをかなり考えて、それが成功したゲームだと思います。

編：シミュレーション部分の難易度に賛否両論あったようですが、ユーザーは凝ったゲーム性を求めているのでしょうか？

西野：やはり戦闘シーンで苦境を共有するから他のキャラとの絆が深まるわけじゃないですか。また試行錯誤の結果、ゲームがクリアできる部分がなければ、ゲームである必然性がないのではないか、と個人的には考えています。

伊藤：トライ＆エラーもまたキャラへの感情移入に繋がっていると思います。

編：キャラクターとのコミュニケーションを軸とする点では、他のジャンルのゲームとは魅力が異なる印象を受けるのですが？

伊藤：ただ、ゲームの中にいかにプレイヤーが入り込めるかという点ではどのジャンルでも同じだと

思います。アクションでもRPGでも、キャラクターが登場するゲームでは多かれ少なかれキャラとの交流がありますよね。ゲームの作り方にしても、アクションゲームなどとは全然違うように見えますよね。でもアクションゲームだと、最初にプレイヤーが取れるアクションを考えて、それに基づいてマップなり敵キャラクターを配置していくんです。サクラ大戦の場合は、LIPSと信頼度というコアの部分があった上で、そこに合わせてすべてのゲーム性を作っていった感じですね。そう考えると、ギャルゲー云々というよりも、ゲームの普遍的な要素なのだと思います。

編：一方でキャラクターとの交流は「2」でも作り込まれていく部分だと思いますが。

西野：LIPSをベースにしてもっともっと面白いものにしていくことが可能ですよ。大神の隊長ぶりなどもより多彩な形で表現していけると思っています。

伊藤：でも、本質的な面白さは変わらないですね。

編：そうした部分はハードの性能向上による部分が大きいですね。

西野：だから逆に言うと、昔はゲームのキャラはゲームだけで完結していたのがゲームのヒロインが支持されるようになってきた時代になったとも言えますよね。

編：ありがとうございました。



伊藤知行氏（写真右）：セガ・エンタープライゼスコンシューマソフト研究開発本部第二コンシューマ研究開発部企画課長
西野陽氏（写真左）：同社コンシューマソフト研究開発本部第二コンシューマ研究開発部ディレクター。共に「サクラ大戦」の開発に携わる。現在「2」を鋭意制作中。

止まらない、サクラ現象

CESA大賞を受賞し、ファン層をますます拡大している「サクラ大戦」。元々エンターテイメント色の強かったサクラは、一般層を取り込みながら、関連商品の売り上げも順調に伸ばし、現在、サクラ現象を巻き起こしている。

まず、ゲームは「サクラ大戦」が60万枚強、「花組対戦コラムス」と「花組通信」がそれぞれ10万枚以上売り上げており、今のサターン市場を考えればこれはかなり好調な数字といえるだろう。原作であるゲーム以外でも、今秋には全4巻のOVAの発売が決定、サクラはアニメ誌でもベスト5に入る人気を誇っている。書籍に関しても、ガイドブック関連やコミック、ゲームのシナリオ担当であるあかほりさとる氏の小説など、それぞれ10万部を越える上々な売り上げを記録している。

「サクラ大戦」が発売されたのは昨年末のことだ。にもかかわらず、半年以上たっても次々に作り出される、CDやテレカ、文房具類など様々な商品から、その根強い人気が伺える。

これらの関連商品に関して、セガからは「コア層だけをターゲットにしてキャラクターを消費するのではなく、一般ファン層にもサクラの魅力的な世界を楽しんで頂けるよう、バランスに気を付けています」とのコメントを頂いた。

6月26日には「サクラ大戦2」の発表会も行われた。この人気はまだしばらく続きそうである。



これだけたくさんのサクラグッズがある。中央はCESA大賞のトロフィー。

INTERVIEW 2

アスキー

「トゥルー・ラブストーリー」で独自の魅力を打ち立てたアスキー。プロデューサーの杉山氏に聞いた。



編：「トゥルー・ラブストーリー」は何処から生まれてきたのですか？

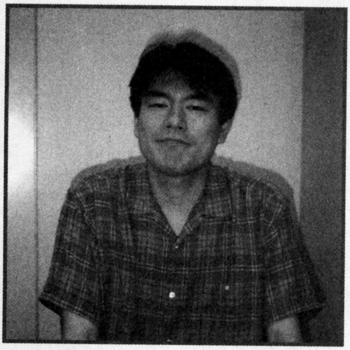
杉山：企画が立ち上がったのが'95年の4月頃で、その頃PS版のときメモブームなどがあって、恋愛シミュレーションを作るにはラストチャンスだと考えていたんです。そんな時に開発会社のビッツラボラトリーさんから1カ月という限られた時間の中で、季節毎にステージを区切って、最後に主人公が転校するという切り口のゲームをご提案いただいて。僕も転校経験者だったので、その切なさや良さが伝わってきたんですね。それで切ない切り口で作れば新しい物ができると思ったんです。

編：松田氏の絵柄についてユーザーの反応は如何でしたか？

杉山：正直なところ、発売前は絵柄に興味がないといった声はありました。ですが発売後は反対の声も少なくなって。世界観に合っていますし、ゲームとして完全に成立していると思います。

編：グラフィック重視の風潮の中で内容重視でユーザーに評価されたのですね。

杉山：うちはまずゲームシステムが最重要で、次が絵柄とシナリオだと思っています。告白を成功させるにはデート、デートするには下校、下校するにはイベント、イベントを起こすには女の子に会うと、ゲームデザインに一貫性があって目的がわかりやすいゲームだと思うんです。



杉山一郎氏：アスキーETソフトウェア開発部ET第一制作部プロデューサー。

編：当初から勝算はありましたか？

杉山：デバック時の食い付きの様子などを見ても、ある程度はいくと思っていました。一応15万枚を超えましたし。ただ、今の時代15万枚を超えるのが一つの壁なんですよ。企画立ち上げ時には20万、30万枚が一つの壁だったんですが。その意味で昨年のうちに発売できて、ある種先行組に入れたのが良かったと思います。

編：現在のギャルゲー市場をどう捉えていらっしゃいますか？

杉山：タイトル数が多くて全部を把握できませんが、何か軸になるしっかりしたタイトルがあればジャンル自体は大丈夫だと思っています。もっと市場が広がる可能性はあると思うんですが、やはり色眼鏡で見られている部分もあると思いますし。まずときメモが市場を広げましたし、このソフトも市場を広げるきっかけになった面もあると思うんです。アンケートを見ても、他の恋愛ゲームを遊んだことのないユーザーから返ってきていますし。

編：ギャルゲーが増えるとハードにマニアックな印象がついて寿命が縮まるとする声もあります。

杉山：それも一つの側面かもしれませんが、逆にハードの寿命は絶対来る物なんですね。その中で最後までハードを支えているのがコア層なんです。恋愛シミュレーションも結果的にそうした層が嗜好しているジャンルの一つであることは事実だと思います。そうした層に売れるソフトを出そうとするから、逆に一般にはギャルゲーが原因のように見えるのでしょう。

編：ありがとうございました。

ギャルゲー、賛否両論!?

INTERVIEW 3 イマジニア（イマディオ）



SS版「EVE」をヒットさせ、新ブランド「イマディオ」を立ち上げたイマジニア。その意味とは。

編：御社で新しくイマディオブランドを作られた理由は何ですか？

原：まず弊社は年間多くのタイトルを発売しているのですが、これまでユーザーから見た会社のイメージがはっきりしていなかったと思うんです。それを今後はN64とキャラクターものという2本に集約していくということですね。

編：今、あえてギャルゲーに注目された理由は？

原：現在PSでは多様化するニーズに合わせて様々なソフトが出ている一方で、SSはサクラ大戦を始めとして、ユーザーが徐々に固定化されてきています。その中でも売れる物と売れない物の差が非常に激しくなってきています。そこで、その層に一番求められている物を良質な形でパブリッシングしていくということです。ただSSだけにこだわっているわけではないのですが。

堀切：実際にはギャルゲーという括りはイマディオではしていません。CD-ROMの特性を一番生かせる物としてキャラクター中心の展開を行っていきます。EVEの初回出荷が23万本でしたので、20万本が一つの社内ハードル。もともと、これまでPCの18禁ソフトには良質なわりにユーザーの目に触れる機会が乏しい物が多かったので、これを家庭用に移植して何百万人ものユーザーに提供したいという思いがありました。ですからアダルト描写よりも、シナリオや物語性を生かす演出の強化に力を入れていきますし、オリジナルの制作も行っていきます。

編：メディアミックス展開についてどうお考えですか？

原：アニメを嗜好するユーザーはTV等の媒体からゲームに流れて来ている現状があります。コスパなどでも7割近くがゲームキャラのコスプレをしていることからも明らかです。その中でユーザーの声を吸い上げて商品展開に生かす、双方向的な展開を指向していきます。そのためにまずラジオ、それからインターネット。下から上にというベクトルですね。

編：一方で技術的な側面から業界的にギャルゲーしか作れなくなっている現状はありませんか？

原：技術の進歩と共に他のジャンルのゲームの進化が頭打ちになってきている面はあると思うんです。その一方でシナリオというのは普遍的な要素ですし、いわゆるキャラゲー、ギャルゲーは一番シナリオを生かせる分野だと思います。

編：音声やアニメはゲームの本質にどう影響するのでしょう。

原：キャラクターのイメージや魅力がより広がる面はあると思います。その中でユーザーの年齢層の上昇によって、評価軸が多様化したということではないでしょうか。

編：制作側にとってキャラクター中心の魅力とはなんでしょう。

原：シナリオ・キャラクター・音声で作品を見せていける点ではないでしょうか。一番重要なのはキャラクターへの感情移入度で、シナリオやシステムはその為に存在すると思います。しかも、こうした部分は技術的な問題じゃないですから。3Dでは限界があっても、2Dには限界がないんですよ。

編：ありがとうございました。



原　雅貴氏（写真）：イマジニア営業企画部企画一課。イマディオブランドのチーフ的存在。「イマディオタイトル」のプロモーション全般に携わる。堀切禎史氏：イマジニア営業企画部広報課課長代理。イマディオの広報担当。

INTERVIEW 4

徳間書店／インターメディア・カンパニー



「魔法天使デジタルアンジュSS」「続・初恋物語」など開発を続ける同社にそのこだわりを聞いた。

編：現在市場にギャルゲーが溢れている印象がありますね。

齋藤：でも単に女の子が出ているだけの物はあまり売れていないと思うんです。ユーザーはゲームの女の子に人格を求めていますから、売れるゲームとは、いかに女の子のキャラクターが確立されているかだと思います。その中で弊社の「続・初恋物語」（PC-FX）は、シナリオがバインダーにして140cmくらいあるんです。ユーザーは女の子との触れ合いを一番求めていますから、その点を作り込まなければ納得されません。

編：一般にギャルゲー＝マニアの図式がありますが？

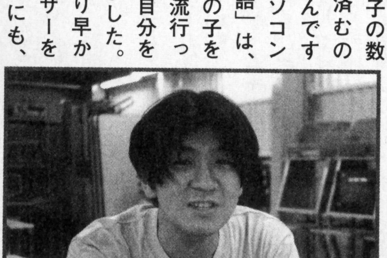
齋藤：でも意識してギャルゲーを作っているわけではないんです。たまたま作りたい物が初恋をテーマとしていたり、感情の機微の表現だったりするわけで、それで出来た物がたまたまギャルゲーといわれているだけだという。本当は男女関係なく遊んでほしいし、そのつもりで毎作作っています。ただ女の子が出ているだけのゲームでは万人には受けない。でも女の子がいて、登場するべき世界があって、そこに必然としての物語があれば、全世代的に楽しめるゲームが出来ると思っています。

編：ゲームにアニメや音声が入るのも当たり前になってきました。

齋藤：そうですね。でも家庭用のハードでいくら絵を動かしても実際のアニメにはかなわない。ユーザーは贅沢ですから、ムービーもシナリオもと言いますが、どちらかを選択する必要がある時は、シナリオを多くして何度も遊べる物にする方が良い。一方で声は絵の枚数よりも大切だと思います。女の子の泣き笑いの感情って、絵と文字だけでは出し難いですから。

編：ギャルゲーにおけるゲームシステムの意味とは何でしょう。

齋藤：システムに限らず絵や音声やシナリオすべてがキャラクターの魅力を演出することに集約されるのですが、その中でもゲームシステムは作品毎に一番差が出るところです。極端な話、あるゲームが売れたから女の子の数を倍に増やせば済むのか、ということなんですね。以前弊社がパソコンで出した「初恋物語」は、当時パソコンで女の子を育成するゲームが流行っていたので、逆に自分を鍛える形を取りました。これはときメモより早かったんです。ユーザーを飽きさせないためにも、様々なシステムを提示していく必要があると思います。



齋藤大成氏：徳間書店／インターメディアーカンパニー所属。ゲームプロデューサー。代表作「続・初恋物語」（PC-FX・NEC HE販売）「電脳天使デジタルアンジェSS」（SS）。

編：逆にデジコミなどの意義は何処にあるのでしょうか。

齋藤：物語を見せることに主眼をおけばデジコミは適しています。ただ、その場合も選択肢による分岐を多彩にして、物語が次々に変化していく過程を見せなければならない。でなければデジコミである必然すらないですから。一方で自分が努力する姿を通して女の子が好意を寄せてくれるなどの演出には恋愛育成の方が適している。テーマによると思います。

編：ありがとうございました。



三品善徳氏：コナミコンピュータエンタテイメント東京　取締役開発部長。コナミ恋愛シミュレーション開発の総責任者。

KCE東京◆三品善徳氏インタビュー

もう一度原点に戻ることが必要だと思います

恋愛シミュレーションの元祖「ときめきメモリアル」を制作した三品氏は、現在のブームをどう捉えているのだろうか。その考えを聞いた。

現在の恋愛ゲームの市場はバブルに近いという認識があります。今はこのジャンルが注目を集めていて、売れるからソフトが作られている。それだけに良い商品を作らなければ、結局はみんなが離れていく危惧を感じています。

例えば「ときめき2」にしても、ビジネスとして考えれば早く作ることは売り上げをあげることになり一時的には良いが、それで駄作を作っても仕方がない。名作の続編としての方向性に悩んできたのですが、その中で「ときめき」の恋愛ファンタジーよりも、もう少しリアルな路線も必要ではないかと考えて、新作「あいたくて…」の制作を開始したわけです。本来の恋愛とは告白をしたところから始まるわけですから、その部分をもう少し掘り下げてみようと考えたのです。

ＦＦⅦが３００万枚以上売れていて、「ときめき」は単一ハードだけではまだミリオンに届かない。これは恋愛ゲームを遊ぶのにまだ抵抗がある人が多いことを示していると思います。これを何とか広げたく思っています。恋愛小説を読んで自分自身について振り返ることがありますよね。ゲームも遊んで自分自身を振り返るような力や、現実の恋愛に対してポジティブになれる物を作っていかなければならない。そうしないとこのジャンルは一般の方々には広がらないと思います。ただ、その楽しみ方が異質な方向に流れたり、偏ったり、社会常識・倫理感については作り手側が考え注意していく必要がありますね。

「あいたくて……」のキャラクターデザインをアニメ調ではなく、少女コミック風の絵柄にしたのも、ある意味で冒険的な試みで、女性ユーザーの方にも興味を得られる事を探っています。ビジネス優先で多くのメーカーが似たようなソフトを作られてくると、すぐに飽きられるものだと思っています。だから新しい絵のタッチや技術は常に必要でしょうし、もう一度原点に戻る必要もあると思います。だから「あいたくて…」でも最初から声優の名前を露出させることはしません。グラフィックや声優ではなく、システムやシナリオがあって、その上でキャラクターが存在する。だからこそ「ときめき」は多くの方に受け入れられたと思いますし。このままではジャンルが衰退していくだろう、そうさせないための継承と発展が必要、そんな気持ちで開発に携わっています。



「あいたくて…」メインキャラの二宮千菜と二宮麻子。レトロ調の柔らかいタッチが特徴。

サターンはギャルゲーが多いとお嘆きの声への個人的見解

——セガ広報　竹崎忠氏

（サターンというゲーム機は、最近ギャルゲーばかりが発売されているという声が聞かれるのに対して）まず、最初にギャルゲーって何なんでしょう。一般に「ギャルゲー」って言葉は、「オタク」という言葉とならんで非難めいて使われることが多いですよね。でも、じゃあどこまでがギャルゲーなのかというと、人によって捉え方が違う。最近のゲーム雑誌を見ていると、主役キャラが女性であれば（特にアニメ絵のものは何でも「美少女特集」に入っちゃうし、イコール「ギャルゲー」の仲間入りをしちゃう傾向がありますね。逆に言えば、どんなゲームだってギャルゲーにできてしまう。セガの最近の作品でいうと「アゼル」なんてギャルゲーってイメージと対極にありそうですが、ゲームはそのままでも、キャライラストとパッケージ、ポスターをアニメ絵にして、ゲーム中、会話のウインドウの横にその顔を表示し、ごく一部でも男女のキャラクターの心の交流を示唆する台詞を吐かせたとしたら……雑誌によってはギャルゲー特集に入れてくれると思います。あの硬派なイメージが強い「アゼル」ですら、この通りです。考えてみると麻雀ゲームも、もともと渋い地味なゲーム画面なのに、コンピューターキャラを女性にしただけで（別に脱衣はなくても）華やかなギャルゲーに大変身するわけですよね。ここで僕が何を言いたいのかというと、「アゼル」の例にもれず、どんなゲームでも中身をほとんど変えずに、最近みなさんのおっしゃるギャルゲーになりうる。つまり、ギャルゲーか否かなんて紙一重で、個人個人の捉え方次第であるということなんです。「ギャルゲー反対」「ギャルゲー賛成」なんて話も最近よく耳にしますが、一概にギャルゲーって言っても、脱衣麻雀から恋愛シミュレーション、アニメの版権もの、果ては本格派推理ゲームまで、「ゲーム」という言葉と同じくらい広い範囲を指しているし、人によって基準も違う。反対や賛成をしていただくのは大いに結構ですから、あいまいな「ギャルゲー」なんて言葉で論争せずに、「下着を出すのに反対」とか「恋愛ゲームは嫌」とか「アニメ絵は好みじゃない」とか、具体的な話を建設的にしましょうよ。「ギャルゲー」なんて言葉を使わなければもう少し真実は見えやすくなると思うのですけど、いかがでしょう。個人的に近いイメージを感じるのは、映画業界で、長い間「たかがアニメ」と言われ続けた「アニメ」という言葉。そして、ここ数年で少しは市民権を得たものの、世間一般でちょっと引いて見られる「ゲーム」という言葉。そして、ゲームが好きな人の中でさらに囲いを作ろうとする「ギャルゲー」という言葉。みんな共通するものがありませんか。

　次に、立場を全く変えて、マーケティング面から見てみましょう。ここに出来のいいゲームがあります。すごく出来がいいのに、ユーザーの方にはその良さをなかなかわかってもらえません。そんなとき、ユーザーの方からよくいただくのは、「良さを伝える努力が足りない。体験版を配ったり、CMをバンバン流せばいい」という言葉なんですが、そのふたつだけを十分な量で展開するのにも数億円の予算が必要です。ひとつ間違うと大赤字になる投資は、そう簡単にできるもんじゃありません。では、どうするか。いかにお金をか

ギャルゲー、賛否両論!?

けずにユーザーの方に雑誌の記事を読んでいただくか、店頭でソフトを手にとっていただくかを考えるマーケティングが必要になるのです。売れているソフトはどんなものか、期待の新作ランキングは、雑誌でページが多いのは、表紙になるのは、アンケートで人気のあるものは……。現在のゲーム市場を見ると、機種を問わず、美少女キャラが登場するゲームの方がしないよりは人気を博しやすい傾向があると考えられます。ゲーム誌で女の子の絵が表紙になることが多いのは、それが売上につながるからです（僕は電車で読みにくくなって困るのですが）。でもまあそれは、映画だってドラマだって綺麗な女性、かっこいい男性が出てきた方が嬉しいのと同じようなものだから当然の結果なのでしょう。ドラマに実写が合うように、ゲームには絵が合うから女の子の絵が使われるだけです。さきほどの出来がいいが目立たないゲームの話に戻しましょう。こういった傾向を調べた上で、雑誌を読んでいる人に目を止めてもらうきっかけを作るには、やはりキャラクターの絵だと結論したとする。主人公を女性キャラにし（ゲームユーザーは男性の方が圧倒的に多いので女性になる）、かわいいイラストとキャラクターのプロフィールを用意。さきほどの「アゼル」ギャルゲー化手法を用いるわけです。雑誌記事にはバーンと美少女キャラが押し出され、まず目が止まる。読んでみるとゲームの内容も面白そうだ。アンケートでも書き込む。期待の新作にランクされ、お店の人の目にもとまる。発売日には、店頭にかわいいイラストのポスターがはってあり、手にとったソフトのジャケットがまた美しいイラストだったとしたら……買っちゃいませんか。レコード店をぶらぶらしていて、知りもしないミュージシャンのCDを買うときって、最初に心に引っ掛かるのはジャケットの絵だったりしませんか。僕が3DOの「Dの食卓」に興味を持ったのも雑誌広告のデザインが秀逸だったからでした。要は、美少女ばかりが手段ではないものの、まず購買層の目に止まらなければ、いくら良い作品だって手にとってもらえないということなのです。そして、今の雑誌等で得られるデータだけを分析すると、同じ出来のゲームならば、明らかに読者は美少女キャラが出ているゲームを選ぶ人の方が多いという事実が見られるのです。ユーザーが望むなら、イコール売れるなら、そういった傾向のゲームを作ろうとするのはビジネスとして当然だろうし、仕方がないことだと思います。たまごっちが売れれば類似商品が大量に出てくる世界です。美少女が看板になるゲームがたくさん出るのが良い悪いっていうのは個人の価値観ですが、そこには消費者のニーズがあることは忘れないでください。また、偏見を捨てて見れば、ゲームに登場する美少女（絵）も、映画に登場する美少女（実写）も、同じようにお客様を引き寄せる魅力のひとつになっているのだと思います（アダルトは別）。ただ、基準は難しいものの、こういうマーケットに即した安易な作りのゲームが出てくることも事実。賢明な読者のみなさんは、そういったソフトに手を出さないことです。売れちゃえば、もっと安易なものが出てきますから。

　さて、長々と意見を述べさせていただきましたが、最後に「サターンに限ってギャルゲーが多いのか」。他機種も含めて冷静にラインナップを見てみましたが、ギャルゲーの基準をどこにおくかは別として、特にサターンだけにそういった傾向のゲームが多いわけではないと思います。ただ、セールスの良かった順に並べるとサターンのソフトの方が上位にたくさんあるとか、一部のサターン専門誌で読者が期待しているソフトにギャルゲーが多いとか、人気があるので専門誌の表紙になりやすいとか、そういったところから出てきたイメージなのではないでしょうか。それは、一概にギャルゲーと言っても、ユーザーに支持される作品がサターンに多いということなのでしょう。一方で、ラインナップの8割以上を占めるいわゆるギャルゲーではないソフトも、もっとがんばらねばならないという反省もあります。セガのソフトなんて良質だけど渋いものが多い分、もっともっと伝える努力をしないといけませんね。そのかわり、読者のみなさんも、ギャルゲーと言われる中にも素晴らしいゲームがあるのと同様に、たとえ美少女が出ていなくても、面白いゲームはたくさんあるということだけは忘れないでください。

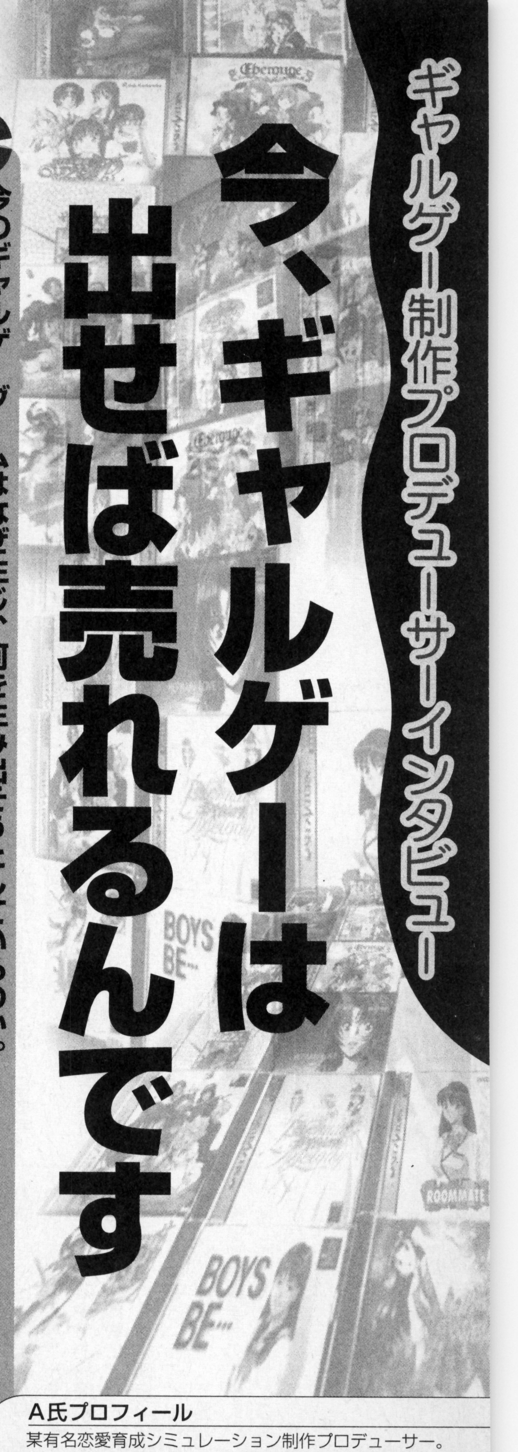
　稚拙な表現能力のために、この文で僕の言いたいことがどこまで伝わるかわからないのですが、読んでいただいてありがとうございました。

（この見解は一個人のものとして述べました。）

ギャルゲー制作プロデューサーインタビュー

今、ギャルゲーは出せば売れるんです

今のギャルゲーブームはなぜ生じ、何を生み出そうとしているのか。ギャルゲー開発の第一線でご活躍中のプロデューサーのA氏に、その本音を聞いた。



A氏プロフィール

某有名恋愛育成シミュレーション制作プロデューサー。コンシューマゲームを中心に現在も新作を鋭意制作中。

出せば、だいたい3万本は売れるんです

編集部（以下編）：今、ギャルゲーがこれだけ発売されている理由には何があるのでしょうか。

A：まずゲームが以前ほど売れなくなってきたという背景があるんです。プレイステーションでも平均すると1タイトルあたり1万本程度。大手メーカー以外は、10万本いけば大ヒットという時代が来てしまったんです。その中で、ギャルゲーはちゃんと作ればだいたい3万本は受注が見込める。まだ出せば売れる状況なんです。要するに事業計画が立てやすいんですね。

編：売れなくなった原因とは？

A：全部が売れなくなったわけじゃないんです。例えば昔から1割のメーカーが市場の9割を握っているという状況はありましたし、ヒット作も続いている。ただ、売れる企画の条件として相応の開発資金と技術力の裏付けが必要になってきたんですね。今、アクションゲームだとバイオハザード、格闘ゲームなら鉄拳やバーチャファイターがユーザーのイメージとしてありますよね。これと同じレベルでなければ、商品として成り立たなくなってきた。でも、こうしたゲームは相応の開発体制を必要とするでしょう。

編：以前はRPGなら何でも売れるという時代がありましたが？

A：ええ。でもまずFFⅦ以降一気にレベルが上がってしまった。今は本当に面白いRPGを作ろうと思ったら、40人から100人のスタッフで開発期間が1年半は必要になるんです。SFC時代のソフトハウスでは、気軽に挑戦できなくなっているんですね。SLGはその中でも、まだユーザーの熱中度が高いジャンルですが、ある程度以上の内容を求めると結構きつい。パズルも以前は連鎖しさえすれば良いという時代がありましたが、アイディア勝負の物ですから、これだけタイトルが出てしま

ギャルゲー、賛否両論!?



うと新しい物を生み出すことが難しい。最近だとI.Qくらいしかヒット作が無くて。あれも相当時間と費用がかかっていますよね。それで残った物と言えば、AVGと恋愛育成くらいしかないんです。

編：消去法の結果なんですね。

A：もう一つの理由として、流通さんに商品を取って貰い易いんですよ。まだ市場も腐ってないし、とりあえず絵や見た目で売れる。パズルなどのシステムを説明するのは非常に難しいんだけど、ギャルゲーなら類型的で説明しやすい。もちろん昔からアクションなら何でも売れるとか、ドラクエっぽければ売れるといった時代もありましたが、今はそれがギャルゲーという時代に来たんだと思います。だからメーカーとしても販売量が見込みやすい。

開発負荷が少なく販売計画が立てやすい

編：見た目の重要性は他のジャンルでも同じだと思いますが？

A：例えばRPGで著名なイラストレーターを使用したとしても、それだけで売れるとは限らないじゃないですか。でもギャルゲーはキャラクターに対するユーザーの思い入れがゲームの魅力に直結するので、絵の持つ力が特に大きいんですよ。例えば販売会社からもう少し画面上の女の子が大きく映りませんかと言われて、システムを削ることもあります。そういう意味ではサイコロを振る電脳紙芝居なのかもしれない。

編：プログラム的にもそれほど高度な物を要求されないのでは？

A：あまり凝ったゲームシステムにしても、テンポが崩れるなどと敬遠されることも多いですし。プログラムはある程度仕様に沿ってくれれば許すという面があります。デジコミ、AVG、育成ゲームなら普通のプログラマーだったら組めますし。その分絵を何枚用意して、シナリオをいくつ分岐させて、といった原価計算が容易なんですね。それでも開発期間が押せば、イベント毎に内容を削ることもできる。だからヒロイン毎に絵やイベントの数が違うことって多いでしょ。これが一般のゲームだと操作性の追求などは作っては試しの連続ですからブラックボックスになりやすいし、遅れることも多い。この開発負荷が少ない、販売計画が立てやすい、原価計算が容易という3点の理由で、ギャルゲーが増えているんじゃないでしょうか。

編：異業種参入も多いですね。

A：まずパソコンで美少女ゲームを作っていたところ、アニメ会社にコネクションがあるところは、一番最初に考えるジャンルでしょうね。いちばん重要なのがグラフィック、次に企画・シナリオ、最後がシステム。これに声優がつけば売れるか否かがだいたいわかりますし。外注にも出しやすいですから、マネジメントが楽ですね。

編：ユーザーの高年齢化も理由としてありますか？

A：やっぱりゲームの対象年齢が上がってきましたからね。その一方で子供がゲームを買わなくなってきた。今、PSもサターンもコアユーザーは18歳以上じゃないですか。小学生の頃ファミコンを触って、オタクをやめられなくて、98買ってエロゲー触って、PSでときメモが出たから買うという流れが歴然としてありますし。昔はみんなアテナで満足していたの

が、ときメモで好感度を軸にしたフォーマットが確立したのは大きいですよ。ユーザーの心をがっちり掴んでしまった。

編：これまで日陰者だったギャルゲーが、今ブレイクしている印象があります。

A：そうですね。でも爆発しているというよりも、多くのメーカーにとってギャルゲー程度しか作れなくなったという方が正しいんじゃないでしょうか。

昔はビデオ、今はゲーム 女の子がかわいければ売れる

編：安定路線ですね。

A：そうですね。ただ多くの新規参入の方が勘違いしているのは、意外とユーザーの嗜好には広がりがないということですね。実写やアイドル物を作っても売れませんし。ゲームファン＝アニメファンという図式は確実にありますから。

編：ムービーの普及や音声などでアニメ業界とゲーム業界が接近している印象もあります。

A：一つにはOVAの需要が頭打ちだという背景があるんです。基本的にテレビシリーズはオンエア分だけではペイできないので、古くはプラモデルなどのキャラクター商品や、昨今ではビデオやLD、またOVAに活路を見いだしてきたのですが、最近頭打ちになってきた。今オリジナルでせいぜいまともなOVAを1本作ると、30分物で4500万円から7000万円くらいかかるんです。でも、リリース本数は平均して1作あたり6000から8000本くらいなんです。これではまったくの赤字なんですね。それでリスク分散としてのメディアミックスの一環として、98のHゲームか家庭用のギャルゲーとリンクするという考え方をする場合があります。



編：最近は出版社が主導でアニメの提携を行う例も多いですね。

A：自社の出版物などを使ってメディアミックスを仕掛けやすいですからね。しかも最近ではアニメセルの着彩がコンピュータ化される傾向にあり、従来のセル納品からCD-ROMなどのデジタル納品が主流になってきたので、二次利用、三次利用が容易なんですね。まずは壁紙集などのCD-ROMが作れるし、その先にはゲームがある。素材はあるので、極端な話プログラマーさえいればゲームが作れる時代になりつつあるんです。

編：テレビシリーズは22分間の広告と言う関係者もいます。

A：そうですね。今は玩具の販売が落ちているので、オンエアはビデオ化、LD化のプロモーションになっているんです。その点今のテレ東夕方6：30と深夜のアニメ枠はわかりやすいですね。ファンはエアチェックをして見ているわけですから、視聴率は関係ない。そういう市場にゲームも組み込まれつつあるんでしょうね。

編：異業種参入を求める企業に広告代理店などが入ってくる例も多いのですか？

A：多いですね。当然販売会社なり広告代理店は他のメディアに展開したいわけですから。でも一般のゲームでキャラクター商売を行うのは、よほど知名度がなければ難しいんですよ。それでもギャル

ゲーは女の子の絵が可愛いければグッズが売れるんです。しかもゲーム発売前からプロモーションの一環として展開することができる。昔ヤマトやうる星やつらが築いた市場が、今はゲームに移行しつつありますね。

編：アニメ文化とゲーム文化の融合ということでしょうか？

A：これまでゲームって表現形式の面でアニメに追いつこうとしてきましたよね。美少女の口パクや胸揺れ、ロボットの変形など、アニメっぽい演出が誉め言葉になっていた面もあった。それがハードの性能向上でついにアニメに並んでしまったということじゃないでしょうか。ただ、そうした物を求めるユーザー層がどれくらいいるかは疑問なんです。PSの600万ユーザーの半数は絶対違うでしょうし、SSで売れているギャルゲーでも20万本強ですから、ハードの台数の1割も満たないシェアなんですよ。それでも売れている印象を受けるのは、逆にその他のソフトがどれだけ売れてないかの証明なんですね。

一般層には広がらない、ギャルゲーバブル



編：では、今はギャルゲーバブルですか？

A：その通りだと思いますよ。やっぱり女性や子供といった一般層に広がらないですし、本当に売れているんだったら大手メーカーがもっと本気で作っていると思います。また50万本を超えるソフトがもっと出ていますよ。ということはときメモ、サクラ大戦以上のシェアはなくて、それが今幾つかの理由で人気があるように見えるだけではないかと。元々ゲームの魅力がキャラクターにしかなくて、ジャンルの魅力がわかりやすい反面、幅が狭いですから。ユーザーがキャラクターに飽きた瞬間に反動がくると思いますし、何か新しいシステムやトレンドが登場すれば激減するんじゃないでしょうか。

編：一方で、キャラクターという明確な引きがあるだけに実験作が生まれやすい側面はありませんか？

A：パソコンにはそういった面がありますね。パソコンには現状18禁の市場しかないわけです。Hが求められている土壌の中で、クリエイターが挑戦したいという思いがありますし、好きで作っている風潮もある。でも家庭用の場合は、会社を経営していくために仕方がなく作っているケースがほとんどだと思うんですよ。現場で実際にギャルゲーを作っていて言うのもなんですが、儲かるからやっているという側面が強い。個人的にもそれほど興味のある分野ではないですし、何よりこれほどデバックの辛いジャンルもないですから（笑）。それもこれも、一般層を巻きこむ仕掛けづくりが難しいからなんですね。メガヒットになる作品の要因は、先ずアニメからでてきて次に一般層が支持しなければ成立しませんから。今の子供が大きくなって、まだギャルゲーを遊ぶかもわからないし。間違っても100万本行く自信はないですね。

編：ありがとうございました。

悪趣味ゲーム紀行スペシャル

悪趣味ギャルゲ秘宝館

ギャルゲーの作り方教えます

世に溢れるギャルゲーの数々。中にはビーンボール級の企画も存在する。そこで小学生のガップちゃんと獅子丸先生が、ギャルゲーの現状について考察する!?

「今回はギャルゲーの特集です。では宜しくお願いします」って**これだけか小野さん！**　この世で最も短い編集打ち合わせを終え、猛暑の中、原稿をしたためている昼下がり、皆様如何お過ごしでしょうか。というわけで今回はゲーム業界のこの深刻な企画不足の折り、新たな金鉱脈としてナウいヤングに絶好調な「ギャルゲー」、美少女ゲームについて編集部と全く相談ナシで書かせて貰います！今回はギャルゲー業界で一生懸命働くオジさんたちのバッドテイストな物事について、いつも元気でスノッブな小学生ガップちゃんと、世の辛酸をなめ尽くした獅子丸先生が一緒に考えて行くね。**それじゃあスイッチON！　ワン、ツー、スリー!!**

その1 ガップちゃん、ギャルゲーについて考える

○ガップちゃん（以下ガ）「それじゃなんで美少女ゲームがこうして一大勢力をなしちゃったのかな、獅子丸先生」

●獅子丸先生（以下獅）「**いや答えは単純明快**。こんな女いいなできたらいいなと日々2次元に妄想するアダルトチルドレンと、一攫千金を狙う作り手側、OVAじゃ食えんと実り豊かな新天地に乗り出そうとするアニメ業界などが運命的な迄の出会いを果たして、こうして数多くの夢の美少女ゲームたちが誕生したという訳だよガップちゃん」

○ガ「ミもフタもないよ先生。でもこんだけ同じようなゲームが出て良いものなのかな」

●獅「うん。さすがに**市場は荒れ捲るね**。この生き馬の目を抜くようなギャルゲー市場でも、適当な考えで作った物はやっぱり反響もそれなりだね」

○ガ「**神様はちゃんと見てる**ってことだね」

●獅「広告を見た瞬間確実に大失敗と思われるようなゲームも登場してるしね。ブームという物はその大きさに比例して失敗作を生む物だけど、こりゃきっと来年あたりは美少女ゲームが荒廃し捲っているだろうね」

○ガ「ところで先生、さっきから聞きたかったんだけど、美少女ゲームってどこまでがそうなの？」

●獅「ガップちゃんはギャルゲーってどんなゲームを指すと思う？」

○ガ「主人公が女の子のゲーム！ヴァリスとかワルキューレとか。あ、コットンもそうだよ先生！」

●獅「そんな古いゲームをスラスラ言えるなんて本当に小学生か君は。そうするとサムスも女の子だから**メトロイドもギャルゲー**っちゅー話になっちゃうだろ」

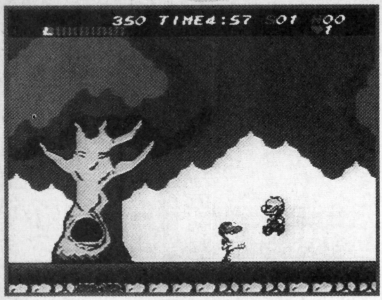
○ガ「うーん、美少女ゲームと一括りに言ってもゲームの主人公が



獅子丸先生とガップちゃん→

ギャルゲー、賛否両論!?

女の子なら単純にOKなのかと言い出したらなんでもそうなるよ」
●獅「実のところ、今日ゲームのジャンルを明確に括ることなんてできないんだよ。だから主にゲーム中の女の子自体をゲーム購入・プレイの目的とさせるコンシューマゲームを、美少女ゲーム、ギャルゲーとして取り扱う、そう今回は決めてかかろうね」
○ガ「ホラーゲームといってもバイオハザードから稲川淳二までいろいろあるようなモンだね。ところで先生、いつからギャルゲーが生まれたのかなぁ」
●獅「うーん定かではないけど、



「アテナ」のゲーム画面。ドットに想像を働かせた時代。

露骨にそれを意識させたのは、やっぱりSNKの『アテナ』かな。元は業務用のちょっと毛色の変わったアクションゲームとして登場したんだ」
○ガ「マイキャラがビキニの女の子なんて目の毒だったけど、ゲーム自体は**気の毒**だったね先生」
●獅「その後ラムちゃんなどのアニメアイドルを使ったキャラゲーも登場したけど、タイトルから分かる通り、**その筋**の琴線に触れるべく開発されたのがナムコの『ワンダーモモ』」
○ガ「モモがキックするときに見えるパンチラ、あのドット絵で喜ぶ姿は傍から見れば**アホにしか見えない**よ先生」
●獅「あんなもんでも当時のゲーム少年は筐体に座ったままでスタンディングオペレーションだったんだ。そしてそれは『こんなもんでも、いやこんなんだから金になる』というギャルゲービジネスの黎明期だったんだね」
○ガ「その頃から明らかにマニア受けっぽい女の子を据えたゲームが多くなってきたんだよね」
●獅「そしてついに吹っ切りを見せたのが『ときメモ』『同級生』に代表される恋愛育成ゲームの存在だ。魔王を倒したり世界を平和にするなどの大前提に対する彩りとしての女の子ではなく、ただ相手を愛でるだけという姿勢をコンシューマに持ってきたのは実にエポックだった訳さ」
○ガ「SEXのないエロゲーみたいな物だね、獅子丸先生」
●獅「それこそミもフタもないよガップちゃん。今やこの辛いゲームビジネスの中で『カタイネタ』として君臨し、性春真っ盛りのゲーム少年の妄想を刺激してやまない美少女物を取り巻く構造や環境をこれから一緒に考察してみよう」

その2 ギャルゲーを企画しよう！

●獅「試しにここでガップちゃんに恋愛育成ゲームの企画を一発考えてもらおうかな。明朗学生青春物、魔法ファンタジー路線、特撮アクションパロディなど人の趣味は十人十色だけど、どんな『燃える』シチュエーションで女の子と出会うかが大きなポイントだね」
○ガ「うーんとね。幼なじみの女の子が古代の悪霊の呪いで謎の奇病にかかり**見る影もない姿**になったのを、高校1年生になった4月1日に僕が見せ物小屋で偶然発見するところから始まるの。3年間で彼女とその他の見せ物小屋の女の子をヤン・スエのような鬼興行主から助け出してハッピーエンド！」
●獅「ガップちゃん、君相当人間が腐ってるね。あまりに突飛な新機軸を出し捲って返って現実味がなくなり感情移入が出来ない様じゃ仕方がないだろう。先生はありきたりの純愛指向だから、相手の女の子が**宇宙人**や**バンパイア**だったら厳しいなあ。でも学園**くのいち育成シミュレーション**というもの凄い設定が出てきたあたりから、もはや何でもありの様相を呈してきた感があるね」

○ガ「思いのほか美少女ゲーム野郎のストライクゾーンは広いのかもしれないよ。なかには**ビーンボールみたいな企画**もあるけど」

●獅「確かに、普通の学園美少女ものが氾濫しているから、通常の設定だとときメモのフォーマットを越えられないというのはあるね。まあゲームなんだからちょっとくらい捻りを入れたキャラクターの方が味付けとしては面白い」

○ガ「伊集院の男装なんかも一寸**倒錯の匂い**がして味のある設定だよね。エーベルージュのノイシュも両性具有っぽい設定が**手塚治虫的変態性**を醸し出してるね」

●獅「そろそろどこかのひねくれ者の企画屋が、ヒロインが**実は男だった**という設定を作るかもしれないね。そういや随分前、某大手代理店で**学園ホモ恋愛シミュレーション**の企画書を見たことがあるけど、やっぱり広告屋は**既知外の集まりだな**と先生驚いちゃった」

○ガ「どうせならバンプレストあたりからロボットアニメのヒロインばかりを集めたスーパーロボット恋愛育成ゲームが出てくれば良いのにね。寺田大将軍はトライしてくんないかなあ」

その3 キャラクターデザインは大切に決めよう

●獅「まずキャラクターありき。女の子の描写でいかにゲーム少年のチェリーハートをゲットさせるかが最も重要なんだけど、ここがギャルゲーにおいてユーザーの目が一番厳しい所でもあるんだよ」

○ガ「逆に予想もつかないキャラクターが人気出たりするしね」

●獅「あのあまりに朴訥というか**味がありすぎて**最初誰もが今の成功を予想し得なかった『トゥルー・ラブストーリー』には、2次コンユーザーの適応力が無限の可能性を秘めているものだと先生教えられたよ」

○ガ「それは先生が'80年代アニメの呪縛から現在に適応できないオヤジだから理解できなかったんじゃない？」

●獅「ででも見た瞬間こりゃアカンっちゅーかプロデューサーがジジイなのか絵心がないのか、すでに**戦う前から負けているような**キャラクターデザインもあるよネ！　例えば『ときメモ』のキャラクターなんかはあの**中途半端な稚拙さ具合**がかえってプレイヤーに親近感を与えたものだけど、時としてあまりに**無垢な情熱**は見ていて痛々しいものだよ。まあやっぱりキャラクターがプロモーションにおいて一番大きい分野だから、これほどプロモーションが大きな結果を生むのはギャルゲーくらいじゃないかな」

○ガ「『できたてハイスクール』の公衆電話のピンクチラシのような広告イラストを見た瞬間、僕確実にBPSの終焉を感じちゃった」

●獅「**あれは地上最低だったね。**ゲームのパッケージは某有名美少女漫画家で、発売前後からは広告でも使っていたけど後の祭り。あれだけ印象を悪くしたらもうアウトだよね。ゲームのグラフィックも広告ほどじゃないけど厳しかったからなのか。ゲームは全然売れなかったみたいだけど、**原因は120%広告のせい**だと獅子丸先生言い切っちゃうな」

○ガ「責めるべきは広告を描いたイラストレーターよりも、当時の広告担当者の**絵心の無さ**だね先生」

その4 システムは遊び手の身になって作りましょう

○ガ「ときメモや同級生って同じ恋愛育成ものでしょ先生」

●獅「**バーカバーカ！**　いいかいガップちゃん、本来『恋愛シミュレーション』と『育成シミュレーション』は全く別物。恋愛シミュレーションってのは『同級生』で提唱したジャンル、『育成シミュレーション』はプリンセスメーカーみたいのを言うんだ。現在のギャルゲーの主流は大きく3つに大別できる。対象の女の子を育てて

ギャルゲー、賛否両論!?



グラフィック同様内容も今一つだった「できたてハイスクール」。

不正愛いや父性愛を刺激する『プリメ系』。一定ターン数の中でとにかくミツバチのように目的の女の子にチクチク接触しフラグを立ててゆく『同級生系』。その2つのハイブリッドで、プレイヤー自身をスーパーマンに育てて、そのフェロモンで目的の女の子を収穫する『ときメモ系』。あとは基本的にはこれらのハイブリッドや変化球だけど、**只のデジコミや糞アドベンチャー**もあったりするね」

○ガ「でも先生、購入のときはキャラデザやシナリオに比べ、システムはあまり重要視されてないように見えるよ。『NO：eL』なんかのシステムを誉める奴なんか**マゾヒストかと思うもん**」

●獅「それでも逆にこの手の購買層ほど細かい演出やレスポンスに口うるさい層はないんだよ。その全ては快適に女の子とコミュニケーションができるか、プレイヤーにとって嬉しい仕掛けが入っているかどうかなんだ。『ROOMMATE～井上涼子』のサターンの内蔵時計機能を使ったリアルタイムシステムなどは素晴らしいよね」

○ガ「2次元キャラに**簡単に支配されてしまう**オタク青年の生活習慣を巧みについてるね先生」

●獅「誰もやったことがないことをあえてやろうという姿勢はモノを創る上で非常に大事だけど、ストーリーに没頭できる以上の障害はかえってプレイヤーを遠ざけるもの。獅子丸先生が小学生の頃、誰もトイレ掃除をやりたがらない僕たちに向かって、担任の岩永君子先生が『**ひとの嫌がることを進んでやりましょう**』と説教を入れたことに対して、先生の鞄に人の嫌がる犬のウンコを進んで詰めたことをクラスのブスにチクられて、後で2万発位殴られたこともあったけど、先生そのとき大人の言葉の狡さをかんじちゃったものさ」

○「獅子丸先生の昔話はどうだっていいよ」

●獅「あと、名前だけ斬新なゲームシステムも、とどのつまりはただのアドベンチャーだったりする」

○ガ「『ありす　イン　サイバーランド』の**ギャルベンチャー**とか口に出すと顔が燃えてくる位のダイレクトさだね、先生」

●獅「また、既存のゲームシステムに単に**美少女を乗っけるだけ**というのも企画成立の手段として存在するんだ。どんなつまらないゲームシステムでも美少女入れてデザイナーやネームバリューのあるスタッフを入れちゃえばOK」

○ガ「そんな他人の褌的な考えで飯野、じゃなかった良いの？」

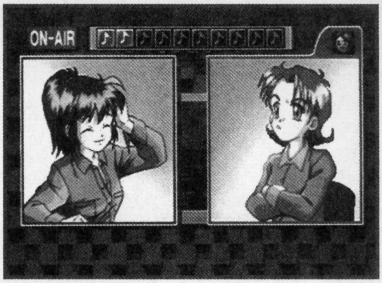
●獅「ここに大変興味深いアンケートがあるよガップちゃん。ゲーム批評編集部小野さん1名に聞きました。『キャラが**ヒゲのオヤジと結城端保ちゃん**。同じマリオのゲームならどっちを選ぶ？』これに回答者の100%がギャルの方を選んだんだ」

○ガ「呆れるようなギャルゲー主体（チュチェ）思想だね先生」

●獅「うん。これを獅子丸先生は**『ギャルゲー3倍段』**と呼んでいるんだけど、なんせゲームのモチベーションが女の子を見ることに集約されてしまうから、**糞つまんない戦略シミュレーション**でも大正、いや対象のギャルが出てくると結構満足してしまうんだね。ギャルゲー好きの多くはあまり難易度の高いゲームをやりたがらない人が多いから、普通のゲームファンが物足りない位の方が良いみたいだね」

その5 ムービー、声優は慎重に決めましょう。

○ガ「先生、コンシューマのギャルゲーにはみんなアニメのムービーを入れてるけど、本当になくちゃいけないのかなあ？」



声優モノの好例「フリートークスタジオ・マリのきままなおしゃべり」。

●獅「ま、お経のようなもんだね。恋愛育成物なんかは店頭デモで設置してあっても、ちょっと遊んで面白さがわかるものでもないから、**必然的にオープニングをループ**させることになるね。PSのときメモが入れちゃったから皆入れてるけど、入ってて当たり前の物がないとマイナスにはなっても、あったってウリにはならないんだよ」
○ガ「じゃあ**絵がないアドベンチャー**ってのは面白いの？」
●獅「白いご飯だけの方がおかずと一緒に食べるよりもお米の美味しさがよく分かるって所かなぁ」
○ガ「そんなの普通の人には出さないよ。米屋じゃないんだから」
●獅「それはそうと、ギャルゲーたるや声が出て当たり前。昨今のゲーム業界と声優の蜜月はCDメディアの登場と共に始まった訳だけど、もはや声優という業務がゲームを構成する分業体制の一つに組み込まれているとも言えるね」
○ガ「とりあえず広告コピーには必ず声優陣のラインナップが載っているのが当たり前だもんね」
●獅「昨今侮れない声優人気と2次元キャラを同一視させた『ボイスパラダイス』や『フリートーク・スタジオ』なんかも、あざと過ぎながらも中々堅い商売なのかもしれないと先生思うな」
○ガ「どっちも**キャラには全然気を配ってない**けどね」
●獅「中には声優にビリヤードさせるとかたまに**理解不能なコンセプト**のゲームもあるけど、特定の声優のファンを対象にしたタイトルも今後登場し続けるだろうね」
○ガ「でもお目当ての声優が出ているから買うなんて、実際どの程度購買意欲に結びついているのかちゃんと調べているのかなぁ」
●獅「うーん、**プレイディア**じゃ声優物は結構イケたらしいんだけど、アレはハードからしてマニアックだから余り一般的なデータにはならないね。傍から見れば**30過ぎのマニアックな風貌の女**に何故そんなに入れ込む！　と考える人もいるかとは思うけど、演じるアニメキャラのイメージをダブらせる気持ちも解らなくはないよね」
○ガ「獅子丸先生も未だに広川太一郎はマイケル・ホイとエリック・アイドルだしね」
●獅「たまに雑誌やゲームのオマケに声優の顔が出ていることもあるけど、写真映りに対して顎が丸いだの鼻が曲がっているだの当の本人からクレームを付けてくるケースがごくたま～にあるんだよ。**元々曲がっとるんじゃァ！**　十仁病院へ行けえ、十仁病院へ！」
○ガ「獅子丸先生、過去に声優と何か一悶着でもあったの？」
●獅「というように女性の声優に関しては今やアイドル並にイメージに気を使わなくちゃいけないからHっぽいシーンとかあるだけでもうNG。事務所から細かいチェックが入るんだよガップちゃん」
○ガ「まるでAV嬢のオーディションみたいだね」
●獅「だからパソコンゲームの移植物とかのアフレコは声優を捜すのがもう大変。その手のソフトであまり上手い人っていないでしょ。そんな中、何本かアニメのヒロインをやっていながら体当たりの演技で仕事を選ばない**こお◆ぎさとみ**は偉いぞ！」
○ガ「逆に『天地無用！』PCエンジン版の際に、**手違いでエッチくさい声を出しちゃった**と言って、後から物言いをつけて収録を差し止めた横山★佐は全然偉くない！」

その6 ハードは規制に気をつけて選びましょう

○ガ「それはそうと、家庭用美少女ゲームのヒロインたちは、健全なお嬢様ばかりだね、先生」
●獅「そうだねガップちゃん。中

ギャルゲー、賛否両論!?

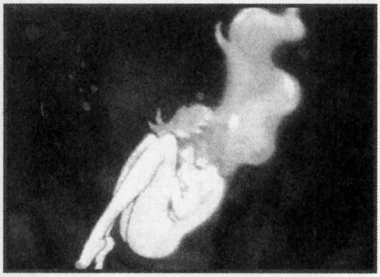
でも**一番遊んでる風の赤毛の女**路線でも決して援助交際だとかブルセラの匂いを感じさせない健全な色気であって、いくらダイナマイトバディが炸裂するような体格の学生でもみな清楚で爽やかなイメージを発しているんだ。ま、そこはそれ、コンシューマゆえ濃厚なセックスアピールやあからさまな濡れ場はないけど、かえって**グッとくる何か**を先生感じるけどね」

○ガ「でも少しぐらいハメを外したセクシーショットを拝みたいと思うのは男の性じゃないかなぁ」

●獅「そんな我々に大きく立ち塞がるのがハードメーカーのレーティングチェック。これはパソコンにソフ倫があるように、サターンにもセガで独自の審査基準があるんだ。PSは一応建前上CESAの倫理審査規定に準拠するらしい。まあ、ゲームの内容をどこまで表現するかによってハードを選ぶのが正しい作り方なんだろうけどね」

○ガ「**今サターン厳しいからね**。ギャルゲーもPSの方が売りやすいのかなぁ」

●獅「以前は独自に審査機構を持っているセガの方がうるさい印象があったけど、実際はPSの方が、性描写、暴力表現ともに全然厳しいんだよ。CESAの基準ったってあっちも明確な指針がないからね。程度についてはメーカーのパワーバランスに起因するんだけど、とにかく**ハメを外せない**。例えば『エーベルージュ』のオープニングのヒロインをPS・SS版で見比べると、乳首どころか乳房もまともに見えていないのにも拘わらず、PS版の方は油で揚げているかのごとく謎の発光物体に変身していた」



SS版「エーベルージュ」のOP。PS版とはグラフィックが異なっている。

○ガ「SCEには**あれでコケるような変態がいた**ってことだね」

●獅「また先日PS『同級生2』が危うく発売中止にまで追い込まれているね。直前になってあの後出しジャンケンの様なチェックはないよなあ。全くあの12体人形はどうさせるつもりだったんだ。一方サターンは**サバンナの砂漠化よりも遥かに速い速度**でPCエンジン化が進んでいるけど、セガ内部にソフト倫理審査機構が存在していて、全年齢対象か18歳以上推奨か判断しているんだ」

○ガ「だから明確に購買層を区別しているサターンでは、野々村とか下級生のような元18禁ゲームが平気で出せるんだね」

●獅「でもいくら18歳以上推奨でも、基本的に生チチや直接的性描写とか、**とにかく下品なのは**ダメだよ」

○ガ「じゃあんまりPSと変わらないんじゃないの？」

●獅「いや、絵が駄目なら音ならいいだろうってんで、そこはいろいろ工夫するのが人間の英知だよ。『キャンバニ』なんか音声だけにしてOKになったけど、**かえってエスカレートしていた**。これが今後エスカレートして、もし間違いが起きたら心配だけど、このハードメーカーとソフトメーカーのしのぎあいが制作の醍醐味とも言えるかもね」

○ガ「大人の世界って何だか不透明だね、先生」

●獅「ま、先生としてはギャルゲー業界の解毒作用としてサターンの方に是非普及して欲しいかな。所詮僕たちは脳が描く幻想の世界で生きている。ギャルゲーに限らず遊びに没頭することをよくよく考えてみると、非常にしょうもないことで一喜一憂させられている自分に気づかさせられるけど、ギャルゲーを遊んでいる間は、せめてつまんない良識にとらわれるより、ゲームの美少女にハメを外していたいよね、ガップちゃん」

○ガ「ところで獅子丸先生、すっかり忘れていたけどPC-FXは？」

●獅「ま、NECはそんな大それたこと考えなくて良いから、**コミケでハードを売るのだけはやめなさい**」

がっぷ獅子丸（がっぷ・ししまる）：1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。

名作ソフト批評 下級生 1

純愛を遺憾なく表現した恋愛ゲームの真骨頂

先にパソコン版で発売され、SS版と共に大ヒットを記録した本作。その魅力の本質とは何か。またパソコン18禁ソフトのコンシューマ移植タイトルが持つ意味とは。

加藤サイ九郎

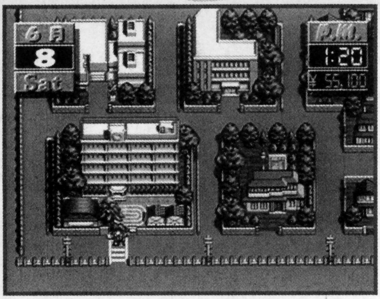
心理的・物理的過程まで描いた優れた恋愛ゲーム

現状のサターンタイトルのサクセスケースとして、アニメ系やいわゆるギャルゲーが目立った印象を残している。現在のサターンユーザーがソフトに対して望んでいるものが、SEGAアーケード3Dポリゴン大作の移植から、パソコンゲームやアニメの2Dタイトルにシフトしているように見受けられるが、それほど現状のサターンというゲームハードの位置づけが変わってきているのは、紛れもない事実だろう。

そんな中で現状のサターン市場を体現するようなヒット作がこの「下級生」だ。本作品はエルフのキラータイトルとも呼ぶべき「同級生」シリーズとして発表され、発売の遥か以前から雑誌広告が展開され、パソコン版で初回7万本以上を記録するメガヒットとなったタイトルだった。このソフトがサターンに移植されるということで雑誌でも相当のパブリッシングがなされ、各専門誌はこぞって下級生関連の表紙を飾り、「SSはギャルゲーマシン」とでも印象づけたような一本だと言える。

そもそもパソコンおいて18禁ソフト、いわゆる「Hゲー」として発売された作品が、基本的に全世代マシンであるコンシューマハードに移植されたわけだが、いくら本作品が18歳推奨枠として発表されたにも拘わらず、なぜこれだけのユーザーの支持が得られたのか。考えてみて欲しい。そもそも今までHゲーに対し、ユーザーは何を望んでいたか。「抜く為のオカズ」であることを前提にしてゲームが存在しており、プレイヤーがより内容に感情移入しやすいように、キャラクターグラフィックやシナリオシチュエーション、システムが存在していた。それがコンシューマハードに移植される際は、当然ハードメーカーのレーティングチェックを受け、あからさまな性表現は削除されることになる。いくらサターンが18歳以上推奨枠を持っているとしても、内容的に「18歳以上のユーザーがプレイすることをお勧めする」だけに過ぎない規定であって、パソコンゲームのように明確に販売規制をかけられるものではない。よって明確な「ソレ」は確実にスポイル

ギャルゲー、賛否両論!?



ゲームの舞台である卯月町。ここで1年間の思い出が刻まれる。

されてしまっている。きょうびレンタル屋で350円も出せばAVが借りられ、小学生でもコンビニで容易にエロマンガが買えるこの時勢にわざわざエロなしのHゲーを買うなんて、本来はネギ抜きのネギラーメンの様に全く存在価値がないように聞こえるだろう。

ここまで書いてきて、要するに何が言いたいかというと、本タイトルは「ユーザーが単なるHゲーという認識であったならば、ここまで支持される物ではなかった」ということだ。ではこの作品の何処にプレイヤーは価値を求め、ゲームの世界にはまり込んでいるのか。それはこのゲームの作りがコンシューマゲームと同等のクオリティであるとユーザーに認識されているからに他ならない。勿論、前作「同級生2」からの相違点や個々の好みなども含めて指摘できる点も無くはないが、本作品を単体のコンシューマゲームとして見た場合、非常に良くできた「恋愛シミュレーション」であることに間違いないだろう。凡百の恋愛育成ゲームが登場する中、「下級生」は最も実際の恋愛の過程を描写したゲームである、と言えるのではないだろうか。

それは、「ときメモ」に代表されるゲームの恋愛シチュエーションにおいて、対象のヒロインと主人公であるプレイヤーの関係は、友達からせいぜい初めて「恋人」と呼べるべきモノになる程度で、プレイヤーは友達以上恋人未満の過程を楽しむプラトニックな関係のままでゲームを楽しむことになる。「1年以上もつきあってキスもできん癖に何が恋愛か」と思ったりもするが、この手のジャンルのモチベーションがヒロインと親密になることである限り、本作品は現代の通常の若者が通るべき、出会いから徐々に進展していく心理的、物理的過程を克明に描写しているという点で、一歩も二歩も他を抜きんでていると言える。好きになった彼女と1分1秒でも一緒にいたいと考え、出来るだけ彼女の深いところまで入っていきたいと考えるのが自然であり、電話をしたり単に会話をするのは過程であって目的ではない。健全な若者が恋愛を育成するなら当然その先に肉体関係に移行したくなるのは当然のことだろう。

元がパソコン版とは思えない内容の濃さ

この作品はプレイヤーである高校3年生の主人公が、卒業までの1年の間に同級生のヒロインをはじめ、先生や後輩、街でバイトしている女の子や、はては主人公の秘密にも関わる謎の女の子を含めた13人のヒロインと知り合い、仲良くなることでゲームが進行していく。ちなみにこのうち主人公にとって年下の女の子はたったの4人。ここでタイトルの「下級生」



「同級生」シリーズの竹井正樹氏にかわり、新たにキャラクターデザインを門井亜矢さんが担当。その独特の柔らかいタッチにファンも多い。

が何を意味するのか一瞬悩むところだが、主人公はこれらの女の子たちと出会い、恋愛を積み重ねていくことで自身の生き方を探していく。女の子たちはそのほとんどが何処にでもいる普通の女の子たちで、いわゆる純愛路線のルーチンにのっとったキャラクター配置だが、それぞれのシナリオが実に良く考えられている。主人公はちょっとHでケンカが強い学園の問題児だが、性格の明朗さから憎みきれない印象があり、中には密かに彼に憧れている娘もいるという、いわゆるエルフの黄金ルーチンとも呼べるシチュエーションだ。しかもプレイヤーにさりげない優越感と肉体的関係を目的にシナリオを進行させる必然を与えながら、単に物理的恋愛関係のみを追い求めていると、心が痛くなるシチュエーションも用意されている。また各ヒロインキャラクターも、ただ平坦に好みやデートコースを言うだけのヒントマシーンではなく、心も体も許せるほどお互いを理解し合って初めて表面に見えないキャラクターの屈折や悩みが見えてくる「深み」を与えている。この部分の作り込みは、やはり当初からコンシューマに移植することを前提にしていたと思える程の分量で、通常のパソコンゲームでは考えられない程の開発バジェットで制作されている。

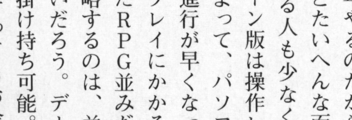
大体パソコンゲーム自体の販売シェアがコンシューマの10%程度であり、きょうび1万本も出れば大ヒットの現状でコンシューマゲーム並の開発バジェットを行うのは、よほどの裏付けが無ければとうていできることではない。だが開発元のエルフには、前作の「同級生」シリーズの大成功によって、本作品を当初からコンシューマも見越した大作指向の事業計画を立てる自信があったのだろう。よって本作品はパソコンゲーム版開発段階において、システムやシナリオを練り込み、ユーザーに「H」以外の価値観を持たせる程精度の高い作り込みを行っている。プレイヤーは4月1日からスタートし、長期休暇や祭日はバイトをしながら、平日は学校に通って、土曜日の午後に女の子を誘い、日曜日にデートすることになる。平日はスキップするものの1日単位での描写があり、自分の行動できるフェイズは1ターンが15分刻み。これを1年やるのだから、まともに考えるとたいへんな面倒くささだと考える人も少なくないだろう。サターン版は操作レスポンスの向上によって、パソコン版と比べゲーム進行が早くなったが、それでも1プレイにかかる時間はちょっとしたRPG並みだ。13人全員完全攻略するのは、並大抵の努力じゃないだろう。デートは1日で何度も掛け持ち可能。ただ、大抵何処へ行ってもお金がかかる



女の子とデートを重ね、次第に気持ちを通わせていく。

同級生2

パソコンで大ヒットした恋愛シミュレーションの第2弾。冬休みという2週間の間で様々な恋愛模様が描かれる。徹底したフラグ管理による物語の表現システムはパソコン版発売から2年たった今も色あせることなく、様々な家庭用ハードに移植されていることからも人気の高さが伺える。現在PC-FX、セガサターン、PSで楽しむことができ、特にPS版はパソコン版発売時のスペシャルサービスだったミニシナリオ「卒業生」も楽しめる注目作だ。



家庭用ならではの声の演出も魅力の一つ（写真はPC-FX版）。

同級生2 [恋愛シミュレーション] メーカー：NECアベニュー／機種：PC-FX／価格：¥8,800／発売日：'96年8月9日

ギャルゲー、賛否両論!?



グラフィックはサターン版の為に描き直され、オリジナルCGも多数加わった。

し、同じ場所へはそう何度も行けない。時は金なり、先立つものはとにかく資本というのもちょっと嫌になるが、それに苦悩させられる自分を考えると、同じファンタジーでも適当に勉強や運動をしてスーパーマンになるより、自分にとってはこちらの方が遥かにのめり込むシステムであることに気づく。始めはまともに口も聞いてくれなかったのが、なんとか食い下がって電話番号や住所を聞き出し、デートを重ねて印象を良くして、デートの後にそろそろキスしても大丈夫だろうか、触っても大丈夫だろうかと、わざわざ夕方を指定してアタックし、まだまだ早かったらしく彼女を怒らせてしまい、後で電話で謝る自分がリアルっぽくて思わず笑えてしまう。ちなみにサターン版はパソコン版に比べ、より女の子が「堅め」にチューニングされており、秋口にでもならなければ、まずキスもできないだろう。

大人の為の良質なエンターテイメントとして

そもそもこのシステムは、「同級生」の頃より、ただHなシーン見たさで考えればこれほど焦らされるものは無いくらいだが、このゲームにおいてはHは完璧に恋愛における一つの過程として扱われている。肉体関係を結ぶことがゲームの最終目的ではなく、Hを重ねる毎にバリエーションや行為に対する葛藤のような主人公の心理描写があり、プレイヤーが精神的にも物理的にも彼女とパートナーになり得るか、という所に主眼がおかれている。中にはHな行動に対するカウンターのような対象キャラクターも存在しており、「ちょっとHな恋愛ゲーム」というキャッチコピーからも分かるとおり、本タイトルが恋愛というなじみ深くかつ複雑なテーマを扱った高度なエンターテイメントとして作り込まれている、ということだろう。

本作をHゲーのアメリカンだと思わずに、コンシューマの倫理規定のボーダーぎりぎりの境界線で頑張っている恋愛シミュレーションだと考えれば、良くやったと拍手を送りたくなる。勿論Hなシーンが入っていれば男として嬉しいが、よりリアルな恋愛の気分を満喫するという目的で捉えれば、これで必要充分だろう。これは明るく楽しい文部省的恋愛表現のみしか描写できない全年齢推奨の恋愛育成ゲームでは、到底やばくて表現できない領域だ。この「深み」が表現できたことで、「下級生」はより高度な恋愛シチュエーションをプレイヤーに満喫させることができたと言える。そういった意味では、このサターンの18歳以上推奨という規制枠に、「手を握っただけで喜んでいるお子チャマは幼いプレの恋愛物で遊んでなさい。単にHが見たいスケベ野郎はパソコンへ行きなさい。我々は大人の遊びとしてのエンターテイメントを楽しむ」という、実に清々しい位置づけが感じられないだろうか。だからこそセガサターンには単にアダルトソフトの代償行為ではなく、「子供にはもったいない大人のエンターテイメント」がこれからも登場し続けることを僕は期待するのだ。

加藤サイ九郎
（かとう・さいくろう）
1968年生まれ。ゲームプロデューサー。あのサイエンスエンタテイナー飛鳥昭雄氏よりなんとなく公認を受け史上３人目のサイ九郎となる。今度からサイ九郎Ｖ３と名乗ろうか真剣に検討中。

下級生
[恋愛シミュレーション]
メーカー：エルフ／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年4月25日

名作ソフト批評2

この世の果てで恋を唄う少女 ～YU-NO～

すべてがテーマ性に帰結するAVGの金字塔

昨年末にパソコンの18禁ソフトとして発売された「YU－NO」がセガサターンに移植されることが決定した。その実力は？　パソコン版でのプレイを通して検証した。

テーマ性と不可分のシステムを持つアドベンチャーの好例

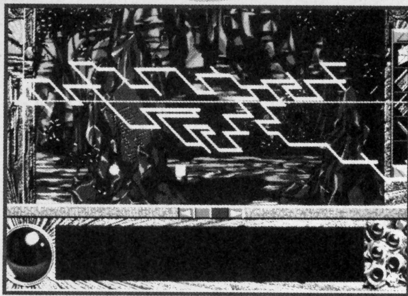
今更言うまでもないことなのだが、面白いテレビゲームにはまずプレイヤーに何を楽しませるかというしっかりとした核の部分があり、その核を中心として全ての要素が構成されている。ところがアドベンチャーゲームでは、物語を見せるという要素があまりに大きく、その他の要素があまり重視されなかったために、ともすればコマンド総当たり式の何の捻りもないシステムが長い間継承されてきた。これが未だにアドベンチャーゲームが電脳紙芝居としばしば揶揄される一因なのだが、そうした流れの中でも着実に物語とシステムが不可分の関係にある作品もリリースされている。その中でも、「この世の果てで恋を唄う少女～YU－NO～」（以下『YU－NO』）は、テーマ性とシステムとシナリオが一直線に並んだ良質な作品だと言えるだろう。企画・脚本・ゲームデザインは、以前シーズウェアで「DESIRE」「EVE burst error」を発表し高い評価を得た剣乃ゆきひろ氏。「YU－NO」はその剣乃氏がエルフに移籍後、初めてリリースした作品だ。

物語は主人公の元に、死んだはずの父親から一つの小包が届くところから始まる。その中には、一種のパラレルワールドとも言える事象世界を行き来する力を秘めた、リフレクターと呼ばれる装置が入っていた。この装置を手にした時から、事象世界を巡る様々な謎や不思議な体験に巻き込まれていくというのがゲームの主なストーリーだ。プレイヤーは主人公の視点を借りて事象世界を自由に行き来しながら、ヒロインとの恋愛ドラマを体験し、またこの世界の謎を解明していくことになる。その過程で描かれるのは、時に美しく、時に醜い男女の関係であり、さまざまな形で結びつく人間関係だ。そこでは人と人が導き合う力の強さや素晴らしさが語られ、強いメッセージ性を持って遊び手に迫ってくる。

A.D.M.Sを軸としたアドベンチャーの進化

当然この設定の必然として何度も繰り返してゲームを遊んだり、

ギャルゲー、賛否両論!?



錯綜する世界の具象化を示すA.D.M.Sの表示画面。

一つの世界を様々な角度から掘り下げていく物語構造が不可欠なのだが、「YU-NO」ではこの部分を大きく5本の幹からなるマルチシナリオで立体的に描き、それぞれ1人ずつヒロインを当てて純愛を描くことで、ユーザーに無理なくゲームを進めさせている。また、繰り返しを前提としたゲームシステムとして特徴的なのがADMS（オート分岐マッピングシステム）の存在だ。これによりマルチシナリオのフローチャートが画面上に表示され、プレイヤーの行動によって物語が分岐していく様をモニター上で確認できるようになっている。そして、この幹を自由に飛び回るゲーム上の仕掛けが、冒頭のリフレクターを使用したシナリオ間の移動というわけだ。つまり従来のマルチシナリオにおけるユーザーのリセット&ロードをゲームシステム上の必然として組み込んでしまった訳だが、逆にこのことがプレイヤーの心理を分断させずに様々な局面にジャンプすることを可能にしており、ゲームの没入感を深めている。個々の幹から様々な支線が延びており、それらを一つずつ発見して世界に触れていくことがゲームの大きな引きとなり得ている点も巧い。また、繰り返しを前提としているだけに物語の展開も多彩で、時には因果や運命によって逃れられない悲劇がプレイヤーを待ち受けていることもある。だが、この悲劇も愛の終局の形の一つだと納得することが出来るだけの力をもっており、個々のヒロインへの感情をより深める効果となっている。その上でプレイヤーへの救済として、リフレクターを使用することですぐに再挑戦や別の展開を試みることも可能となっているのだ。そのため「YU-NO」では従来のアドベンチャーゲームでいうバッドエンドの概念が存在せず、すべてのエンディングが等価値を持つ物になっている。スペシャルエンディングの設定などでプレイヤーを牽引することの多い凡百なゲームの中でも特に秀逸な点だと言えよう。

冒頭のプロローグで提示された大きな謎。個々のヒロインと、時に甘く時に切ない恋愛ドラマを繰り広げながらも、どこか釈然としないままに広がる事象世界の謎。だがその真実の姿はほとんど解明されることなく、多くの伏線を残したまま、物語は次の異世界編へと進んでいく。この世界の探索を楽しませながら、徐々に伏線を張り巡らして輪郭をおぼろげに描写し、そこで焦らされたプレイヤーの感情を異世界編で一気に解消させつつラストへと引き込むシナリオ構成は、まさに職人芸だと言える。その後に続くラストシーンはここで詳しく論評するのは避けたいが、人と人が導き合う力の強さと素晴らしさを正面から描いた内容であり、その結果すべての愛を受け継いで誕生する人間の賛美が描かれた優れた内容とだけは述べておきたい。このゲームを遊ぶことで、ユーザーは現実の恋愛をよりポジティブに捉えることができ



PC-9801VX以降対応という基本的に10年前のパソコン環境で稼働する本作。ハードスペックが名作の条件ではない事がわかる。（要560K、ハードディスク、アナログディスプレイ、バスマウス）

るのではないだろうか。また、こうしたテーマを正面から描く以上ある程度のアダルト描写は必要不可欠な物だといえるが、またそれだけに過激な描写がなくとも作品として成立しうる物になっているのだ。なによりこのゲームにはパソコン18禁ソフトに必須の、モザイク処理を必要とする過激な性描写が存在せず、イメージ的な映像で表現されていく（それでも家庭用の基準から判断すれば過激な点は間違いないが…）。この点ですでに制作者の意図が物語の必然としての性の扱いにあり、一般の18禁ソフトとは異なった視点で制作されたことが見て取れる。

作者の物語を描く上での真摯な姿勢が光る

ここで一歩視点を引いて、制作者である剣乃ゆきひろ氏の過去の作品に目を向けると、「YU－NO」で描かれた人の結びつきの力というテーマが繰り返し描かれ、その度にゲームシステムが少しずつ進化し、テーマがより鮮明になってきていることがわかる。「DESIRE」では主人公とヒロインのパートが交互に描かれ、世界をザッピング的に見ることを通して、男女の結びつきが描かれていた。続く「EVE」では、まったく異なる原因で始まった男女の物語が、徐々に干渉しながら一本の幹にまとまっていく過程を通して、様々な人間模様が描かれた。このザッピング＝マルチサイトシステムを多次元の世界へと発展させたのが「YU－NO」のA.D.M.Sであり、一人の人間が行いうる可能性をゲーム化したものだと言えるだろう。ここに、アドベンチャーゲームにおけるゲームシステムの進化の系譜が見て取れる。逆にこれは、デザイナーの物語を描く上での視点の変遷なのだとも言えるだろう。そもそも人間とは人の間と書き、愛情や思いやりや憎しみなど、人の間に流れる力の存在こそが人を人たらしめる要因で、人間を描くことはその力を描くことだと読みほどいても、あながち間違いとは言えないのではないか。何より普通の視点で面白いアドベンチャーゲームの制作を考えたら、こうした豊かな発想は出てこない。むしろテーマを描くためには何が必要なのかを、コンピュータというメディアの必然性の有無まで掘り下げて捉えた結果がこの作品群を生み出したと言えるだろう。そしてこの3作品に共通して言えるのが日本語の饒舌さだ。パソコン美少女ゲームの伝統である「読ませるためのテキスト」はここでも健在で、美麗なグラフィックと相まって、パソコン上に一つの物語世界を描き出している。また、男性側の視点で描かれる女性キャラが多い中で、ドラマとしての必然性を持って女性キャラが存在している点が剣乃作品の大きな特徴だろう。このシステムを論理的に構築する力と、観察的指向で人間関係を描く力、そして人間を描く上手さが融合して「YU－NO」は生まれた。ゲームデザイナーの豊かな才能がコンピュータメディアならではの良質な物語を生んだ、幸せな作品と言えるのではないだろうか。

そして先日専門誌などでアナウンスされた通り、「YU－NO」は年内発売を目指してセガサターンに移植されることが決定した。全編を通して流れる大人向けの切ない物語が、コンシューマのユーザー層にどの程度訴求するのかといった一抹の不安は拭いきれない。しかし、元々優れた物語性を持つ作品だけに、サターンでの移植はこの優れたアドベンチャーがより多くの人の目に触れる絶好の機会となるだろう。その意味で、パソコン版とは異なるもう一つのYU－NOの誕生に、今から期待せずにはいられないのだ。

（編集部）



主人公の同級生神奈。彼女の存在もまた大きな伏線となる。

この世の果てで恋を唄う少女 ～YU-NO～［AVG］

メーカー：エルフ／機種：PC-9801／価格：¥9,800／発売日：'96年12月26日

名作ソフト批評3 EVE burst error

マルチサイトシステムが生み出す男女の綾

パソコンの美少女ゲームで高い評価を得ていた本作。サターン版はその魅力を一般に伝えることができたのだろうか？

「EVE burst error」は、もともと98版の18禁ソフトとして発売されていたタイトルだ。様々な人間模様を絡めたサスペンスアドベンチャーで、プレイヤーは、小次郎とまりなという二人の主人公の視点から殺人事件を追っていくことになる。

この作品の魅力は人間を描くうまさであり、それが感動を与えることにつながっている。何よりも犯人の描き方がうまい。犯人の存在自体が持つ悲しさには、切なさで一杯になる。ゲームを通して見せていく犯人像の巧みさと、伏線がラストで一気に収束する見事な構成とが相まって、プレイヤーの真犯人に対する、やっぱりという予感と、まさかという落差が同時に満たされるのだ。その後エンディングを迎えて、犯人の視点が語られる。ラストで盛り上がった感動が、犯人の持つ切なさと混じり合い、ゲームを終えた後もしばらくは余韻を残す。また、周囲の登場人物の恋愛や友情といった人間模様が、ラストへの伏線として効果的に描かれている。これらのストーリーが二人の主人公の視点によって効果的に演出されているのだ。二つのストーリーと様々な人間関係。複雑に絡み合うシナリオをうまくまとめ上げた力量は秀逸の一言に尽きる。



キャラの表情もリファインされ、より親しみやすくなった。

サターンに移植されることで、キャラクターに声が吹き込まれ、アニメシーンが挿入された。声に関しては、饒舌なテキストをフルボイスで再現するという、ある意味で無謀な挑戦を試みているが、結果として、より演出面の深みを持たせることに成功している。アニメーションもまりなが拳銃を発砲するシーンや、鈴木源三郎が娘の名を叫ぶシーンなどで効果的に使用されており、98版よりも場面の印象度が高い。システム面でも、Lボタンで会話をスキップでき、Rボタンでセリフを確認することができるなどの工夫が見られ、より遊びやすくなっている。コンシューマー機への移植に伴い、Hシーンが削られているのだが、エンターテイメント作品として十分成立しており、シナリオに一部齟齬（そご）が生じているものの、それほど気にはならない。

プレイ後も内容について様々な思いを抱かせる力があり、ただの娯楽作品に留まらない。98版で生まれた良質な物語は、サターン版でより一般性を増して帰ってきたと言えるだろう。

竹内行人
（たけうち　ゆきひと）
1972年生まれ。編集者兼ライター。最近ちょっとはまっているのが「おやこ刑事」。刑事は「でか」と読みます。古いマンガなのですが、人間ドラマが懐かしくていい感じ。「太陽にほえろ」が見たいなぁ。

EVE burst error [AVG]
メーカー：イマジニア／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年1月24日


TERRA'S
DOUBLE RING OUT!
100% PURE
ああソノヤマ先生…
ギャルゲーってのはアレだ、アレ。ギャ(ートー)ル(ズと囲む麻雀)ゲームの略デスカッ
ドテチーン
ちがう
ギャルゲーてゆーのはネ ギャル(とくんずほぐれつネチョリンコンな)ゲームの略なのよっ♡
えへっ
エヘ♡
うそつくなうそも
ところで
ワタシいわゆるギャルゲーはいっこもやったことがないんザムス。
いばってる
蚊にくわれた
とみに発達してきた腹
ふんどし
そんなワタシが考える究極のギャルゲーとは!!!
GAL GAME
それは!


「ときめき大戦略'97」
他国を侵略して逃げまどう女をバンバンつかまえ何人暴行してドレイにするかを競うゲーム
鬼畜システムの導入でたのしめる
えっ・その内容はカンベンしてくれって・
うひー
やっぱり
せっかくかんがえたのにー
うーむ
じゃ しょーがないや
アレやるか・
んー
「女装同級生」
キミは女装して短大に潜入しとにかくバレないように女子大生にまぎれ彼女をGETできるか!?
というアドベンチャーシミュレーション
バレると袋だたきにされた上去勢されてしまうぞ.
ハラハラドキドキの恋愛ゲーム!
メイクの指導にトニー田中が登場する
レズメイク
資料なし
ナニ見てんのよ
オラオラ
あとはニューハーフラブストーリーとか
んー
RRRR!
ナツメロ表現
はい
サヨナラ
ガチャ
ツー
ツー
現実のギャルゲー(?)の方が恐そてオモシロいぞっ!!!!!
「ギャルゲー専用コントローラー」
発売中!!
等身大の高級肉質素材で操作感のスバラシさは保証つき!!
南極観測隊でも愛用されベストセラーです.
さびしいキミのココロの恋人にしてみない?!
付属のスティックを取りつければシューティングゲームにもご使用になれます.
ハァ ハァ ハァ ハァ ハァ ハァ
今日はどこにつれていってくれるの?
しばらくお待ち下さい
END

総論に代えて

賛否両論、読者アンケートの声

様々な視点で眺めてきたギャルゲーの現状。では受け手であるユーザーはどのように捉えているのだろうか。前号の読者アンケートに寄せられた声を集めてみた。

これまで様々な形でのメーカーへの取材や作品評などを通してギャルゲーの現状を捉えてきたわけですが、皆さんはどのように感じられたでしょうか。元々ギャルゲーの存在意義には昔から賛否両論がありました。今、ギャルゲーが大きな注目を集める中で、こうしたユーザーの声もますます大きくなっているようです。そこで特集の総論に代えて、前号の読者アンケートで寄せられた声の一部をご紹介します。現状を如実に表す結果になったのではないでしょうか。なお文頭の◆は男性、◇は女性の意見であることを示しています。

ギャルゲー反対派

◆最悪。異常。サターン堕落の元凶。
（東京都　ＢＢＣ）

◆女の絵を描けば売れるという一昔前のエロゲーブームがさらに低レベルなものになってきたという感じがする。
（山形県　ビクトラー合金）

◆ギャルゲーを無くせとはいわないが多すぎ。ゲーセンへ行けば格闘ばっかり。コンシューマーはギャルゲーばっかり（特にサターン）というのはもううんざりだ。なんとかして。
（東京都　シューティング馬鹿一代）

◆限りなく「ときメモ」に染まるコナミ。「サクラ」で金を稼ぐセガ。ギャルゲーは、人もメーカーも変える。
（東京都　のる☆あど）

◇嫌。市場を活性化する勢いは良いのかもしれないけれど、ゲーム自体への印象が悪くなることがある。特に一般の友人たちにゲーマー＝オタクと思われるのが辛い。全員がそうではないのだけれど、やはりギャルゲーマーはなんとなく気持ち悪い感じがする。女として。
（東京都　ｅｙｅ）

◆一時期、ときメモにハマったが、今はあんまり興味がわかない。テレビなどでとり上げられ、ハマっている人たち（部屋にグッズなどの山）を見ると、少しひいてしまう。ある意味、エロゲーより恥ずかしいかもしれない。
（埼玉県　ブラックサン）

◆バカばっか。クソゲーばっか。つまんない。プレイしないで言うのもなんなので有名どころはやりました。ときメモ？　同（下）級生？　どこがいいの？　ナニそれ？　ランス？　アホじゃない？　金返せーって感じ。結局キャラの

ギャルゲー、賛否両論!?

みでしょ？　質が高ければしぜんとキャラも立ってくるけど。
（長野県　A.K.I）

◆なんかオタクみたいで嫌いです。格闘とか生き物をゲームにするのはまだわかりますが、女の子をゲームにするのはちょっと…だから手も握れないような女の子を相手にしてもおもしろくないので、ギャルゲーは一度もやったことありません。
（長野県　小林大介）

◇女から見て魅力的な女の子が少ない。あと、絵的にキャラの描き分けができてないのが一番イヤ。「ときメモ」しかり、同級生シリーズしかり…センチメンタル・グラフィティなんか、顔ぜんぶいっしょやんけ〜！
（青森県　くりころりん）

◆顔半分「目」、ロリ声、スカスカで都合の良い設定。ダッチワイフと同じ!!
（東京都　森山歌林）

◆個人的には消えてなくなってほしい。ブームはブームで終わって欲しい。（愛知県　あんちゃん）

◆「ときメモ」でブームを作って、「ときメモ」がブームを終わらせようとしている。ゲーム内容よりも、このブームのおかげで声優の質が落ちたのが残念です。
（大阪府　ポチョムキン）

◆やってる姿を彼女や親に見られたくないなあ。（東京都　シュウ）

◆二匹目のどじょう狙い。しかも極めて閉鎖的な感じの作品ばかり。「ときメモ」はたしかにおもしろかったが、今の状況はあきれ返ってしまう。
（東京都　建部真一郎）

◆すごく嫌い!!　っていうか興味ないです。特に最近のB級っぽい絵がらのギャルゲーって、買ってる人いるんですかね…。ＰＳで多いけど。（香川県　野崎和行）

◆ギャルゲーはブラックバスだ。その旺盛すぎる生命力は既存の生態系を破壊する。有限の世界において、多様性は多数派によっておびやかされる。
（茨城県　永沼純也）

◇相原コージ「さるマン」の、Ｈマンガのセオリーみたい。女の子（やらせる子）の回転寿司。
（神奈川県　はむすた）

◆ゲーム界もアニメ界も「美少女」のおかげでだいぶ質が落ちてきている所がある。（千葉県　N岡）

◆女の子が出ることを売りにするのではなく、女の子が出ることにより広がるゲーム性を売りにして欲しい。（千葉県　ＴＥＭ）

◆とりあえず美少女というメーカーの姿勢は、げんなりするってゆーか最近は笑える。
（神奈川県　透流かゆな）

◆一言で最悪。しかもゲームとしてレベルが低いのにそれを支持しているのがコアユーザーという所が死にそう。今のギャルゲーを支持しているのはアニメおたくでしょう。（東京都　仮性人）

◆キャラ人気だけで大暴走している「センチメンタルグラフィティ」を何とかしてほしい。これでソフトがコケ（略）。
（東京都　C.K.R）

◇ギャルゲー人気っていうよりギャル人気よね…と「ファーストウィンドウ」騒動で感じました。
（福岡県　リュウの嫁）

◆最近のコナミはどうも「ときメモ」一色といった感じがします。特にグッズは枕、シーツ、パジャマ、果てはトランクスまで発売される始末。また、10万円の胸像や8万円金貨など、いき過ぎていると思います。ファンとして、どうにかして欲しいです。
（岡山県　ときめいてコアラ）

◆俺モテないから怖くて恋愛ゲームに手が出せないの。ゲームが面白かろうがつまらなかろうが現実がつらくなるから。やっぱ生のオンナの方がイイよな〜。
（宮崎県　寺岡正貴）

◇なんか、私ら生身の女の立場あらへんって気ィするし。確かに面白い奴もあるけど、結局それはセンス、話、ゲームバランスの勝利やん？　現実が虚構に勝るとは思わへんけど、悪シュミなラブコメ少年マンガをムリヤリ読まされてる気になったりするよ。女の子みんなコビコビだし。ムカつく。
（大阪府　伊集院健子）

◆本当にギャルゲーが人気なんでしょうか？　声優人気なのでは？　昨今のコナミの「ときメモ」商売がなんとも…（「ときめき」魂っスか、社長…）
（神奈川県　吉田興信所）

◆ゲームを作ったらギャルゲーになった（下級生など）ならいいんですが、ギャルゲー作ったらゲームになった（ＦＩＳＴ）はダメでしょう。
（埼玉県　中野猛虎会）

◆人気声優をウリとした宣伝はやめて！（当時の）マイナー声優を集めた「ときメモ」を見習え。
（宮崎県　ぷうかＪターボ）

◇あまりの多さにオエ〜となってしまう。ゲームとアニメを勘違いしているものがほとんどって感じがします。コナミとレッドカンパニーの「みつめてナイト」も「ときメモ」と違ってねらいすぎててすごく嫌です。おどらされるアホオタクには閉口しますね。
（千葉県　飛燕てんおお）

◆ギャルゲーの『ゲー』の部分はゲームの略だと思うが、本当にゲームとして成り立っているのか疑問なものもある。
（千葉県　大里明）

◆ナイキとかたまごっちとかＧ−ＳＨＯＣＫと同じ。おたくとコレクターがとびついている現状では純粋にゲームを評価している人が支えている人気とは思えない。
（徳島県　冴月玄之丞）

◆正直に申しますと否定的です。キャラに個性がなさすぎていて、かつ媚びが入っています。結果として清純そうなキャラでさえ、一山いくらの娼婦に見えてしまいます。
（埼玉県　ＤＥＥ）

◇ギャルゲーに出てくる女の子って、現実にいたら同性から嫌われそうなタイプが多くありません？特に藤崎詩織とか。
（宮城県　佐倉めいる）

◆ギャルゲーが存在するのはいいんだけど、ゲーム雑誌のページを大量に占めるのはかんべんしてほしい。
（大阪府　しーちゃん）

◆高度な人間独自の喜びをくれるゲームが無い今、睡眠欲、食欲、性欲の動物の３大欲で売るといった所までゲームの知的レベルが下がってきている証拠だと思うぞ。
（千葉県　永遠恒久）

◆つまらない。キャラはかわいいけれど、ブロックを組んでつくったような性格にしらける。
（大阪府　川元正義）

◆「美少女ゲームの真打ち登場！」というキャッチコピーで出た某ゲーム…自分で言ってて恥ずかしくないの？（某伊豆Ｂのことね）
（愛知県　日高彰）

◇私は女のコだしよくわかりません。しかし、『ギャルゲー』という言葉は響きがよくないので公用語にはしてほしくないです（怪獣の叫び声みたい）。
（群馬県　ばたいゆ）

◆ギャルゲーははまりそうなので手をつけずにいる。
（富山県　かいちょ）

◆ボクには興味がない。最近のサターン雑誌はそういう類の記事ばかりで読む気も失せる。
（岐阜県　何の略っスか？）

◇ギャルゲーやること自体には何の抵抗もないけど、本物にも積極的に接しないと、本番がつらいと思う。
（山口県　有賀ちなつ）

◆やりたい人はやればいい。でも自分は生身の人間のほうがいいので興味ないです。
（愛知県　ミスターＳＦＣ）

◆むかしのＰＣエンジンがつまらなくなったのは、これらのソフトしかなくなったからとしか言いようがない。
（岡山県　鷹取敏弘）

ギャルゲー賛成派

◆昔、メガドライバーだった頃は、ギャルゲーばかりのＰＣエンジンをバカにしていて硬派なセガが好きだったが、今では別にギャルゲーだからといって毛嫌いすることはない。ときめきメモリアル、サクラ大戦は面白かったし、いいゲームはギャルゲーなんて関係ない。ギャルゲーばかりになるのは問題だが。
（岡山県　ＫＧＢ）

◆ギャルゲーとは美少女というより超人願望を強く刺激するゲーム。こうありたいという自分を演じることができる。
（大阪府　徹底紹介）

◆たしかに、今の女の子の半数ぐらいは（学生の自分の目から見て）化粧濃い。10代のはずなのにやたらやたらケバくてこわい。夜中に徒党を組む等があり、恐ろしいので、ギャルゲーに行きたくなる気持ちは大いにわかるし、共感でき

る。もし僕もやれば、はまっていくのがわかるのでこわい。
（神奈川県　衣笠充章）

◆賛成。好きだから。サターンが生き残る道はセガのゲームとギャルゲーしか無いと思う。X指定復活しないかなぁ（最終的にはパソゲー並に）。　（兵庫県　北野義弘）

◆主人公が顔なしな点が決定的に嫌い。でもそうでなければ純粋に楽しめます。消極的賛成派って感じ。　（滋賀県　よろずや）

◆うおおっこの絵は○○さんの絵じゃないか！　いい、ほしい、と思う自分に気付く。自分って…。
（佐賀県　まるろう）

◆いいんじゃないですか別に。俺も最近声優買い多いし（半年前じゃ考えられねぇっス）。明らかに「安易」なのは買いませんけど。
（神奈川県　KUN）

◆単刀直入に言うと声優次第、絵描き次第のイージーなビジネス、でも買ってしまうのは、俺はダメ人間だからか？
（岡山県　S.EAGLE）

◆ギャルゲー別にいいじゃないか。先月ニュースジャパンのテクノ依存症の特集で「ときめきメモリアル」「声優ブーム」をつるしあげていたが、偏見としか考えられない。現実の恋愛が出来ない、人付き合いが出来ないことが、ゲームやインターネットのためなんて、何かおかしいと思いませんか。
（和歌山県　片桐伸昭）

◆いいじゃないですか。ゲームがつまらないのはギャルゲーが悪いのではなく、作った人が悪いと認識すべきです。（大阪府　谷本健二）

◆ギャルゲーは「本格派」への入門編の役割を果たすビギナーズテキストたりえます。私は「あすか120％」で格ゲーの面白さを知り、ストⅢ等、「本格派」を目指しました。良質のギャルゲーは、「ギャルゲーマー」を「ゲーマー」にしてくれます。賛。
（奈良県　二階堂イカス）

◆楽しめればいいと思う。どうせなくなることはないジャンルだと思うので、あとはユーザーの問題だと思う。
（鹿児島県　わくわくティセ）

◆安易なものはともかく、大好き。でも虚しい。それでも好き。でも本当は下らない。そう思うことでマトモを装っている？　と悩んでいれば許されるとでも思っている？　誰に？
（千葉県　ペロリーヌ）

◆エロだろうが、純愛ものだろうが、ゲームとしてちゃんと出来ていれば人気が出るのは当然。悪くないと思う。（愛知県　タコ仙人）

◇こんなにギャルゲー出すなら、美少年ゲームも出してほしい。今のところアンジェリークだけじゃないか!!　（東京都　みきぷー）

◇みんなロリ好きの美少女ばっかり。風と木の詩のジルベールなどの美少年ものもあってしかるべきじゃないかと思うんだけど（ジルベール命なのだ）。（岐阜県　ユリ・ゲラー）

◇男の子にとって都合のいい話ばっかりですよね。私だってジャニーズ系の男の子がわんさか出てくるゲームならやりたいわ。
（岩手県　本田多駆刀）

◆人生で一番多感な時期（高校のとき）にPCの同級生にハマってから、私の人生狂いっぱなし（笑）。
（福岡県　ガリガリ君）

◆好きな人にはたまらないが、そうでない人には近付きがたい世界。望む人がいる以上、存在してもいいと思う。レベルの低いモノマネもちゃんとユーザーは看破すると思う。ただ悪貨は良貨を駆逐する可能性が少し不安。
（大分県　七門）

◆賛成です。ゲーム性は確かに引っ掛かりますが、かわゆくて素直な女の子が居るのは、やっぱり嬉しいんで。（神奈川県　桧山伸一郎）

◆とりあえずやりたいやつだけやればいいと思う。キライなやつが変に口をはさむ必要はない。
（静岡県　牧田憲介）

◆ゲーセン店員としてはちょっとイイ商売である。やはりときメモのプライズ商品はよく売れる。
（東京都　BSR）

◆面白いからどうとも思わない。セガの規制は偽善であり、ただの保身であり、要するにカッコつけなのだと思う。（鳥取県　岩田哲二）

◇私は女性ですがいわゆるギャル

ゲーと呼ばれるゲームは大好きです。最初はやはり「ときめきメモリアル」でした。これからもっといろいろなゲームがでてくるんでしょうね！
（栃木県　インドラー）

◆拒みはしない。
（大阪府　永パ郎）

◆アニメや漫画もそうだけど、最近のゲームに出てくる女の子って昔と比べたらスッゲーかわいくなったと思いませんか？　こんだけかわいけりゃそりゃ人気が出るのもうなずけるってもんですよ。でも「ときメモ」だけはどーも好きになれん。（石川県　鈴木英二）

◆「ときメモ」がきっかけでPCエンジンを購入したくらいだから、ギャルゲー大好きです。今の状況はすごくいい事だと思います。（大阪府　3点FX）

◆ギャルゲー（同級生2）やるために25万だしてパソコン買った。人生にくいなし!!（静岡県　悠良ゆら）

◆受け手も送り手も最初から虚構であるコトを認識しているという点では、生身のアイドルや役者を対象とするのよりも健全であるといえる。（静岡県　岡本晋）

◆声優さん失業対策に一役買ってると思えばいーんでないの（ま、近頃は特定の人しか使わない様だが）。（茨城県　VR-4）

◆ジャンルが僕の苦手なシミュレーションやアドベンチャーにかたよっているので他のジャンルでも出してほしい。（神奈川県　深谷俊臣）

◆面白ければ、いいと思う。ゲームはそれが一番だしね。（埼玉県　でんぶ）

◆自分はやらないけど、今のこのせちがらい世の中には必要なものではないでしょうか（ただ、EVEはやってみたいと思う）。（神奈川県　水野圭一郎）

◆たるたるソックスで茶色でたまごっちでピッチでプリクラなカンジーの世界最強の自己中心生命体。ギャルゲーはそんな♀に疲れた男達の逃げ場なのかもしれません。男の理想がたっぷりつまってますしね。（愛媛県　安藤久雄）

◆ゲームの媒体がROMからCD-ROMになり声を使える様になったのがギャルゲー人気に火をつけたと思う。ギャルゲーはもっと話を煮詰めたらもっとよくなると思う。キャラで勝負というばかな考えはやめた方がいい。
（大阪府　D2M2（？））

◇私は自称ギャルゲー女王なので、リストが増えること自体は嬉しい限りです。でもゲーム自体が好きなだけなんでグッズもいらないし、CDも、限定版もいらない。映画化や歌手デビューなんて行き過ぎだぞ。（新潟県　宿許はるか）

◇ハマってます。かわいい女の子は心が和むのう…。今までやったギャルゲーは数知れず。そして、これからも…。今注目してるのはネクストキング。電プレのCDに入ってたムービーを見て惚れた～。でも女の子が出てれば、何でもというワケではないぞ。つまんないゲームはやっぱりある。
（大阪府　風我明）

◆「同級生」などエルフの作品などで何回徹夜したか、もう数え切れないほど、個人的に大好きなジャンルです。ただ、安易なシナリオ、おざなりなグラフィック、声優だけがウリ、どこかでみたシステムといったものの多さには閉口してしまう。（愛媛県　H-DE）

◇女のくせになんですが、キライなジャンルではないです。EVEとか野々村とか質が高くて楽しい。ただ：粗悪なものも出てるような気もします。（長野県　高峰秋良）

◆元々みんなギャルが好きで、ゲームがやっとギャルを表現しきれるようになっただけだと思う。
（広島県　――）

◆面白けりゃいいんじゃないすか？　最近は良いものしか売れてないみたいだし。
（鹿児島県　郭公下蔵）

◇つい最近まで、ギャルゲーは2次コンのオタクな男の子だけが楽しむ物、という偏見をいだいていました（ごめんなさい…）。ところが、たまたまプレイした「ときメモ（サターン）」の楽しいこと！　操作性が良く、ついつい遊びこんでしまい、気がつけばオールクリア。続けて「トゥルー・ラブストーリー」「下級生」にも手を出し、これらも女の子全員をク

ギャルゲー、賛否両論!?

リアする始末。現在どっぷりハマっています。マジメに考えれば、女の扱いがヒドイ、とかも思いますが、ゲームと割り切って楽しんでます。

（埼玉県　阿部由美子）

◆「暗い」「オタクっぽい」「架空と現実の区別がついていない」等ギャルゲーに対する批判は、保守的な人々がゲームに対してしている批判とほとんど変わらないことをよく認識すべきだ。

（静岡県　杉山剛）

◆「ゲームキャラと現実の女性を混同するようになる」という批判を聞くことがあるが、大多数のプレイヤーはゲームはゲームだと理解した上で楽しんでいると思う。ゲームというものが「別世界」を具現化したものだとするなら、その一つの形態として恋愛ゲーム、つまりギャルゲーがあっていいのではないか。

（岐阜県　ジークフリート）

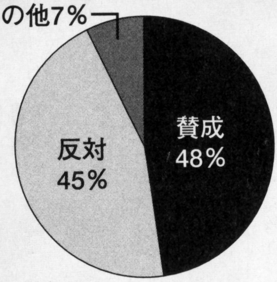
◆いいです。「トゥルーラブ」「サクラ大戦」のファンなんでOKっす。でも世間の目が冷たいんだよね。やってみてから判断して欲しいよ、本当。

（東京都　ランドウ　ユキミ）

◆ゲーム人口も増えて、ゲームをする人のニーズが多様化されたためのことなので、それはそれでかまわない。駄ゲーばっかりなら問題だけど、そうでもないみたいだし。

（山口県　TES）

ギャルゲーアンケート結果



賛成と反対がほぼ同数に分かれるという結果になりました。賛成派は消極的に認めるという意見と、作品の質によるという意見が多く見られました。反対派は生理的・感情的に認められないという声が多かったようです。その他は興味がないのでわからない、関心がないといった層でした。

編集部から

ギャルゲーが売れている。これは紛れもない事実だ。専門誌の露出も多く、セールス的にも期待の新作ランキング表の上位にもギャルゲーが登場している。中には既存のジャンルに負けない作品性を持った良質なソフトも存在している。だが、大多数はゲーム性の核に女の子が存在しているのではなく、ただ美少女が画面に登場するだけの、ゲームとして安易な商品ばかりで、全体のイメージを下げているのが現状だ。特に漫画やアニメの質の低下から、アニメ絵に対する評判が芳しくない。これが必然的にアニメ絵を多用して偶像化された女性像を描くギャルゲーに、一般ユーザーから偏見が持たれる一因になっていることも確かだろう。

しかし、こうしたゲーム制作が続けば現状のギャルゲーブームも沈静化に向かうことは間違いないのではないか。完全にジャンルが無くなることはないだろうが、一部の良質なソフト以外は売れなくなる日も、そう遠い日のことではないだろう。制作者は何よりこのことに早く気づき、現状の作品制作を真摯に見つめ直す必要性があるのではないか。

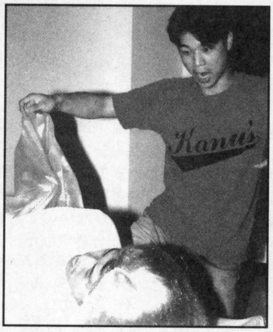
ギャルゲーという言葉がジャンルの蔑称として用いられている点は歴然とした事実だろう。しかし、今後良質な作品が多数登場していくことで、良い意味で現状のギャルゲーという言葉が使用されなくなる日が来るかもしれない。その中で恋愛シミュレーションという括りや、アドベンチャーゲームなど既存のジャンルの一作品として捉えられることになるのかもしれない。いずれにせよ、その流れを変えていくのが作品の力や制作者の志であり、なによりユーザーである私たち自身の姿勢にあるのではないだろうか。

（編集部）

街で見かけた ③

ギャルゲー、賛否両論!?

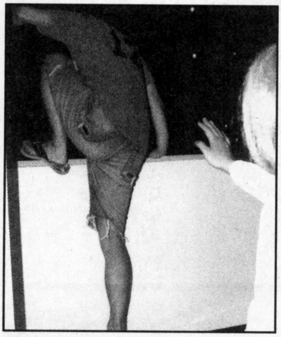
身も心も清らかで純粋な美少女、その象徴といえば………小野さんです。



家の冷蔵庫を開けたら中のものが腐敗していたかのような気分の柴田くん。

23歳の誕生日を編集部で椅子寝しながら迎え、かなりブルー入ってる柴田ギャルゲーくん（祝23歳、独身、レバニラ好き）。アサノタダノブを意識してポーズしても、どうもハザマカンペイに似てると言われてしまう情けない若造です。そのくせクロダミレイ似だった元彼女にいつまでも未練があったりして、なかなか青春を謳歌できないでいます。

そんなある日のこと、柴田くんに、町田在住の造形家ケンゾーさん（30歳、元漫画家の美人妻あり、喘息持ち）から、奇妙な小包が届きます。中には手紙と不思議なかたちをした鏡、そしてケンゾーさんそっくりな人形が…。「柴田くん。その人形は次元間移動装置です。ボクちょっと忙しいんで、かわりにそれを使って異次元の少女に鏡を渡しにいってもらいたいんデスよ」



もと陸上部の駿足を生かし、長野まで逃げきろうとする柴田くん。

少女と聞いて、女の子好きな柴田くんは「少女といえば、やはり美少女だよね。ヨシ！」と期待を込めてワープします。するとそこは異次元の世界。部屋の中には真っ白なシーツに身をくるみ、背中を丸めて眠っている少女。その思わず抱きしめたくなるようなかわいい後ろ姿に、柴田くんの心の汽笛はポッポー！と元気良く鳴り響きます。ドキドキしながらそっとシーツをめくると、そこには…

「ン…おはヨウ」

小野さんです！　そうです！　ギャルゲーといえば小野さんです！　そこにいたのは前回迷宮で朽ち果てたハズの小野美少女さん（34歳、独身、パーフェクTV導入予定）。まさにこの世の果てのような少女Ｏ―ＮＯ［成体］です！

「う…うわァァァ！」

その超強烈な美しさに、柴田くん（23歳、独身、欠食児童）はまるで抜け忍のように窓から逃げ出し、つまずき落ちて頭蓋骨を脱臼、再起不能に陥りました。

「素晴らしい…」

ピクピクいってる柴田くんを満足げに見下ろし、再びまちみかに返り咲いた小野さん（34歳、独身、まちみか復活ちょっとうれしい）は、夢の続きを見るために、天使のような寝顔で再び眠りについたのでした。



どんな芸術でも色あせ、どんな女優もひれ伏す小野さんの美しさ…。

RENJI MURATA



「豪血寺一族」のキャラクターデザイナーとして、またイラストレーターとして広く活躍する村田蓮爾氏に聞く。

Q1. ギャルゲー特集ということで、美少女のイラストをお願いいたしましたが、今回のイラストのイメージやコンセプトがあれば教えて下さい。

A1. 発想は割と単純ですが、僕の絵としては非常に珍しい学生服など描いてみました。たまにはいいね。

Q2. 村田さんのイラストは大変緻密で美しいですが、作品を描かれる時にこだわられていることはありますか？

A2. 絵そのものがこだわりであるし、また過程の中においては、こだわりはありません。

Q3. 村田さん自身はギャルゲーはお好きですか？また、どう思いますか？

A3. ギャルゲーやったことないんです…。悪いとはちっとも思いませんけど。

Q4. 今してみたいお仕事は何ですか？

A4. 漫画。やりますよ。来年ぐらい。

Q5. 仕事以外で興味のあることはなんですか？

A5. マシン・エイジのデザイン。

Q6. 今注目しているアーティストは誰ですか？

A6. 特に今っていうのはありません。ずっと注目している人は、大勢います（エドムント・ルンプラーやヴォルフガング・E・クレンペラーとか）。

Q7. 最近気に入っている作品（映画、ＴＶ）があれば教えて下さい。

A7. 「トキワ荘の青春」はロマンチックに観ると、良かった。

Q8. ゲームはよくプレイされますか？　また、心に残っている作品があれば教えて下さい。

A8. 僕、ゲームしないんです。昔々にあった「レースドライビング」に、ちょっと入れ込んでたくらいです。

Q9. 最後にゲーム批評の読者に対してメッセージがあればお願いします。

A9. 知識を得、深く思想を巡らせて、そして出来ればそれを能動的に生かせる（これが大切）ようになって下さい。

PROFILE

旅行代理店、コンビニ、パソコンのソフトハウス、アーケードのゲーム会社を経て、'97年フリーランスに。現在の仕事は「ウルトラジャンプ」、「快楽天」の表紙、ニュータイプの小説の挿絵など。来年は今走っているアニメーションと、ゲームが２本それぞれ出る予定。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

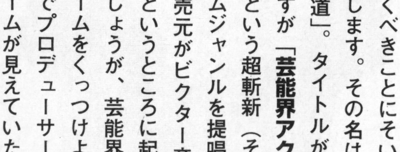
第十二便「花のスター街道」

がっぷ獅子丸

ファミコン初期から続くアイドルゲームの世界

芸能界とゲーム業界。ファミコンのいにしえよりその切っても切れない関係は脈々と現在まで続いていますが、かつてこの（芸能界系）ゲームジャンルほど〈看板の偽り〉に騙されたことがあっただろうか。獅子丸このさい白状しちゃいますとその手のゲームにメチャ**弱いっす**。ミポリンにストーカー電話できるかと思ってディスクシステムをゲットしましたし、小川範子に「オ♂♀コ」と喋らせる為だけにCDロムロムも購入しました。最近ですと、ゲーム以外では**一度も見たことがない**すずきゆみえや、気味の悪いポリゴンで本人の**ケミカルっぽい**印象だけをクローズアップされたアムロのゲームもありましたが、ところがどっこい。ゲームの方はそのほとんどが**罠だった**。版元の事務所はぼったくり、作る方はファンのことを全く考えない。とりあえず入ってりゃファンは買うだろうという意識から一歩も向上していない制作姿勢はアニメのキャラゲー以下ですが、アイドルゲームがメジャーになりきれない要因に、未だに作品に対する制作意識が向上していないことによる部分が大きいのではないかと思うのですが如何な物でしょう。ちなみに元アイドルがゲームを作ったりすると出来は**もっと悲惨ですが**。

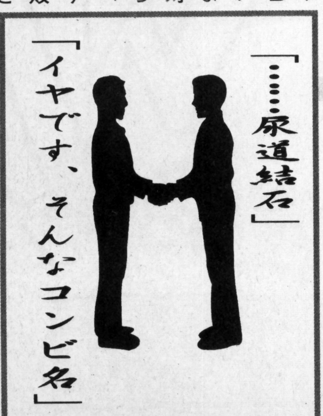
んでもって今回はそんな芸能界を舞台にしたファミコンゲームを紹介しますがさて、芸能界とアクション。この2つのプロットを1つにしたゲームは成立するだろうか。驚くべきことにそいつは現実に存在します。その名は「花のスター街道」。タイトルが妙に耳に残りますが「**芸能界アクションゲーム**」という超斬新（そのまんま）なゲームジャンルを提唱しています。発売元がビクター音産（株）だからというところに起因しているのでしょうが、芸能界とアクションゲームをくっつけようと考えた時点でプロデューサーの目にどんなゲームが見えていたか計りしれませんが着想自体がはっきりいって**心底しょうもない**。ここまで外れたセンスを生み出すのは、何か別次元の邪悪な意志に**制作者が操られていた**のかと勘ぐりたくなるほどの出来映えで



タイトルからして演歌系を想像しますが実際どうなのでしょうか。

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな29歳。

す。スターになることが夢の博多出身のモエタと広島出身のゴローの2人が、デュエット歌手を目指すべく芸能プロダクションのオーディションを受けるために東京に出てくるというストーリーの横スクロールアクションゲームで、自機が2人のキャラクターを方向キーの上下で離したりくっつけたりしながら同時に移動やジャンプなどの操作をすることがゲーム性の勘所です。これが実に斬新だと思うのですが**斬新なだけでした**。操作性は地上最悪です。どれぐらい最悪かともうしますと、**エンジンのヴァリス**くらいと言えば解る人には解ってもらえますでしょうか。まんまマリオのステージ構成で、片方のキャラクターが引っかかる問題を開き直ってゲーム性にしており、わざと操作性で難易度をつけています。ほんまにビクター本社に火をつけに行こうか。パッケージイラストと似ても似つかぬB&Bの様な自機キャラはどっちがどっちだか解りませんが、区別のためか2人のシャツにはUとAのロゴがついています。ちなみに2人はハタノモエタとトヨタゴロー。名前とは**全然関係ありません**。ゲームは各ステージが原宿、青山、新宿、渋谷、六本木の、東京を舞台にした全5面のステージ構成ですが、ビジュアル的に各場所の雰囲気を表現しようという考えは最初から断念しています。あるのは歩道橋と街灯くらいで、原宿どころか全てのステージがまるで**惑星ソラリスか幕張**です。敵キャラは東京の街の人全てで触**れた瞬間絶命します**。田舎者に冷たい都会気質を如実に表現しようという企画者の狙いがあったかどうかは余人の知るところではありませんが、スタートした瞬間いきなり暴走族に襲われ訳も分からずモエタとゴローは死んでしまいました。ほんなごつ東京はおそろしか所ばい。二人の武器として、♪マークの**カリスマ波**を発射できます。一発命中すると敵キャラは硬直し、2発命中すると相手がカメラマンだろうと女子高生だろうと**無音で暗殺**しますが何故かヤンキーには効きません。硬直した敵キャラを2人の間に挟むとゴールドディスクやアイテムが手に入ります。たまに挟んだ瞬間自機が死んでしまう敵もいますが取説にはこれっぽっちも説明がありません。ゲームは東京の人間を殺しまくってステージごとにアイテムと必要な数の**ゴールドディスク**を集めて各スペシャルステージに立てばステージクリアです。各面の必要アイテムが1面がデモテープ、2面が楽譜に、レコード、ビデオカメラと、芸能界になじみ深い物なのかその意図は全く伝わりませんがさすがビクターと思いましたが、最終面のスペシャルステージBUDOUKANへの究極アイテムが今はなき**VHD**なのは思わず涙をさそいました。このゲーム、まるで企画屋が芸能界に対するいい加減な知識から妄想を膨らませたのか、正直言ってこれ位失敗するのも難しいくらい失敗しています。世の中、どんな素晴らしいスタッフに恵まれようと、こうも初めの一歩で間違えばどうしようもないモンにしかならないということを教えてくれてますがこんなゲームの何処が良いって？ **さあね**。でも獅子丸昔、ピンクレディーのいいカモのような超大ファンで、アニメ「ピンクレディー物語」まで毎週欠かさずチェックしていて、アレは**本当の話だと**こないだ迄信じ切ってました。そんな泥臭いショービジネスのうさん臭さと'80年代のあの軽薄短小のテイストをこのゲームは妙にリアルに表現しているなんて獅子丸一度も思ったことがない。



画：イワタカヅト

花のスター街道
[ACG]

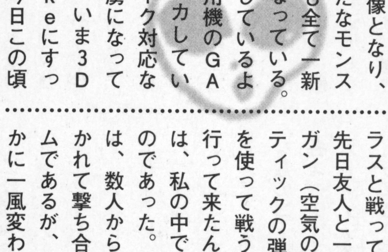
メーカー：ビクター音楽産業／機種：ファミコン／価格：¥5,300／発売日：'87年3月17日

岡元建三の洋ゲーNOW! 侵略編

第6回 DOOM64

戦うこと。唸るガトリングガンをドラムが焼けるほどに撃ち込み、ロケットランチャーの、燃える爆風があたりを包む。生き抜くために、男は全てを破壊する。静寂な時を迎えるまで。３Dシューティングものの中でも、DOOMと言えば、誰もが耳にしたことのある、モンスターを殺しまくる超メジャータイトルである。この、ひたすら撃って撃って撃ちまくる、夏の暑い日のストレス解消にもってこいの、このDOOM。その最新作として、NINTENDO64からコンシューマオリジナルとしてリリースされたもの、それがDOOM64である。日本版の発売も決定し、やさしい心の人が多い家庭用機愛好家のもとに、地獄から悪夢を送りつける硬派なGAMEなのである。その内容は、今まで見てきた大殺戮のあの時その時が、実にクリアな映像となり、半透明の敵などの、新たなモンスターも加わり、MAPも全て一新され、ナイスな出来となっている。若干、動きがもっさりしているようにも感じるが、家庭用機のGAMEとしてはかなりイカしている。これで、ネットワーク対応なんていってたら、心が虜になっていたかも……。（事実、いま3DもののなかではQuakeにすっかり心を奪われている今日この頃であるが……）

まあしかし、実際にはこんな血みどろの戦いなんて日本にはないわけだが、（アメリカは、宇宙人と。プエルトリコは、チュパカプラスと戦っているのでもう大変）先日友人と一緒に、野外でエアーガン（空気の圧力によってプラスティックの弾を撃つモデルガン）を使って戦うサバイバルゲームに行って来たんだが、その日の戦いは、私の中でもかなり印象深いものであった。サバイバルゲームとは、数人から数十人がチームに分かれて撃ち合うアウトドアなゲームであるが、そのプレイヤーのなかに一風変わった方がいた。ぱっと見にはおよそこんなゲームなんてやりそうもない、火曜サスペンス劇場（市原悦子シリーズ）を好んで見そうなおばさんがそこにいるのである。興味がわいてしまい、

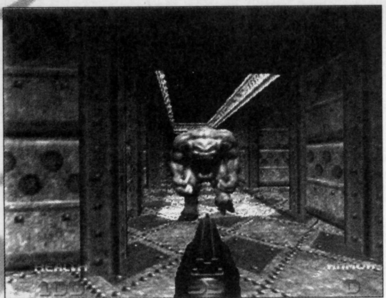


おなじみの惨殺光景がクリーンに。

地球侵略おススメ度 88%

DOOM64［3DSTG］　メーカー：ゲームバンク／機種：N64／店頭価格￥11,000

洋ゲー NOW



謎解きやゲームの奥深さも健在。

いろいろ話し込んで聞いてみると、年齢は62歳で二児の母。今日は息子がいつも何やってるのか見に来たと言うことだった。確かに息子が鉄砲をいくつも持っているので不安だから確かめに来たっていう母心なのはわかった。しかし、驚いたのはむしろこの後からの出来事だったのである。そのおばさん「市原さん（仮名）」の戦い方は、まるでなってないんだけど、来るものを寄せ付けない、何か鬼を背負ってるんじゃないかと思わせるような怖さを見せつけてくれた。息子さんに聞くと、普段はおとなしい母親らしいのであるが、

この場にいる「市原さん」はまさにDOOMな感じであった。結局私たちのチームは負けてしまったのだが、「市原さん」だけは興奮さめやらぬ風であった。息子に教えてもらいながらやってるうちに、やられそうになった息子を助けようとして無我夢中になってしまったと、照れながらも話してくれた「市原さん」をみていると、戦う快感に年齢はないなとつくづく感じた。（そういえばＤＩＡＢＬＯにもナイスな40過ぎた方が何人もいたなー。板前さんとか、ピアノの先生とか…）。

あれから後日会った「市原さん」はなんだか少し趣味が変わったらしく、息子より良い銃を持っていた。あのおばさん…本気だ…。

PROFILE

KENZO OKAMOTO

造形家。TV・CF・映画などの特殊美術を制作する、無類のゲームジャンキー。最近、ゲーム批評に行くと編集部の柴田くんが1、2歩下がる。どうやら彼はグレイが嫌いらしい。友達になりたいのにな……。仕事ではまた大きなプロジェクトが進行しそうな模様。



榊あゆこ（さかき・あゆこ）：反（アンチ）ディアブロ同盟会員。最近モーレツにサターンが欲しくなったところに昔やった仕事のお金が転がり込みました。しかしイザ買おうとすると色々考えてしまい、そうこうしているうちにお金は生活費へ…。


vol,5
カズマデラックス♥
プリクラ君と呼ばないで！の巻
Don't coll me pricla-kun.
マクファーレンモンスターがイイぞ、フランケンとドラキュラがオススメだ。このチョーシで次はジキル&ハイド、ミイラ男、アマゾンの半魚人あたりを出して欲しいぞ。
インテリアにもヨロシクてよ。
街かどにて、
フロストもメジャーになったなァ
まあプリクラのおかげだけど…
チョットそこのオネーサン
プリクラしてカナーイ
ボク、ジャックフロ…
Do you know me?
思えば数年前…
ナ？
そして、できたのがフロストなんだケド…
今のフロストのプロトタイプゲームには出てこないが、一度、雑誌に出たことがある。
なんとなくダンディー。
初期型フロスト、昔はこうだった。知ってるー？
今見るとドゥボーイみたい、
メガテンにもスライムみたいなカワイイヤツを出すのだ！
click
click
click
でも…
サマーバージョンのプリクラ君描いてよ。
ATLUS
THE FUTURE OF ENTERTAINMENT
STAFF
ジャンパーのロゴちがうネ
これはちょっとカナシイ
世間ではプリクラ君と呼ばれてるらしい…

大好評連載　カズマデラックス第5回！！



金子一馬：（株）アトラス第一開発部開発課課長　グラフィッカーとしてアトラスに入社後、女神転生シリーズのビジュアルデザインを手掛ける。その独特の個性はシリーズの世界観に欠かせないモノで、多くのファンを魅了している。新作デビルサマナー　ソウルハッカーズは11月発売予定。

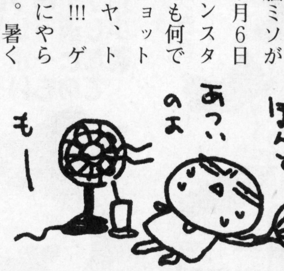
VIDEO'S MONSTER WORLD

Vol.15

OIL VASCULAR

YASUSHI NIRASAWA

いや何か、スゲェー暑くって、もウ、脳ミソが回りません！（7月6日現在!!）で、「モンスター・ワールド」でも何でもないですが、チョット落書き……イヤイヤ、トップシークレット!!! ゲーム企画!!! 好きにやらしてもらいました。暑くって、ゲームも何もやってないし……、で、何か好きなもん全部混ぜて、スカッとする奴でもやりたーいと思ったもので……。



えータイトルは、「オイル・バスキュラー」、「バスキュラー」は血管移植なんかの時に使う、広い意味での『血管』。それにオイルだから、まあ何となくサイバネティック・アナーキーな物にホラーテイストを混ぜた様な感じなんです。で、主人公は、一度死んでしまったんだケド、ある特殊な位置づけの悪魔に甦らされた女、「ハデス＝ゲスト」ハデス＝は、あの「ヘラクレスの栄光」（武器を鍛冶屋に鍛えてもらうのがいんだな）のハデス、ゲスト＝は、最近気に入っていて「ギロチーナ」の第2モデルでもある「ジョアンナ・ゲスト」っていうページ3ガール。で、彼女が甦らされた時に、体じゅうに、武器やら、古いのか新しいのか分かりにくい機械？　などで被われていて、左スネには自分のお墓まで付けられていた。そして更に、造り物とは思えない、小さなドクロがびっしりと……。その悪魔は言う、「ハデス、約束通りに甦らせた。しかしお前が地上まで出なければならないのなら各階層のボスを倒し、そのドクロ全てを赤くしなければならない…何故だと？　それは言えない…悪魔との約束とはそういうものよ…。」と…「私の友だちの魔犬ズーピーを、お前に貸しておこう……。」サポーターではなく、監視役かもしれない！　しかし迷ってはいられない!! ハデスは、ドクロをすべて赤く染め、地上へ向かうために地獄の地下30階から歩きはじめるのだった!! いけー!! みたいな感じ!! 今後も当コーナーで企画用スケッチを描いていこうかな、イヤッ止めようかな？　まっどっちにしても暑くてダメッス!! この辺で勘弁をっ、後は編集長！　カットヨロシクです。…ジャッ!!

（PS—あっ、アダルトっぽくしたいのでSSがいいかなあ……）



カット／AYUMI SAITO


A Mail Order Exclusive!
LIMITED EDITION
GLOWS IN THE DARK
HADETH · GUEST
・チョトコミカル.でもハード!!!
ハデスのスカルは全て赤く決まる
事ができるのか?!!・・・・
OIL VASCULAR
・ハデスの愛犬?
ズーピー!!
好物・タマシイソーセージ!
・カエル!
ZOUPER

小島カントクの映画コラム！

第4幕「ロストワールド」とマイクル・クライトン

コジマシネマ開演の挨拶：アメリカでの開演

先月の末にE3ショーとメタルギアの取材を兼ねてアメリカに行って来ました。で、今回はショー会場を抜け出して観てきたジュラシックパークの続編、ロストワールド（失楽園ではない）とその原作者であるマイクル・クライトン（好きな作家の一人）について書こうと思います。

そういえば、僕の最初の作品になるはずであった没企画がLOST WAR―RD（世界と戦争を掛けて）っていうタイトルでしたっけ…。

ロストワールド、アトランタで観る

ロストワールド、CNNビルの映画館で観ました。まだ日本未公開だったので白紙の状態で挑みましたが、かなり拍子抜けしました。確かに前作よりはCGシーンも多く、恐竜もよく動いていましたが、ストーリーがあまりにもゴジラ映画（いやキングコング？　いやガッパの方が近いかな！）　とにかくクライトンの原作はどこに行った?!　スピルバーグ監督、お願いだからこれ以上、マイクル・クライトンをダメにしないで！　という感じです。

CG技術は上がってもインパクトは半減

CGの恐竜達も既に見慣れてしまった感があり、1作目ほどのインパクトは感じませんでした。1作目のブラキオサウルスの登場（最初の恐竜とのご対面）シーンでは、感動のあまり「ああ、生きててよかった！」と涙ぐんだ記憶があります。今回も同じようなステゴサウルスとの遭遇シーンがありますが、その際のマルコム博士のセリフ、「みんな最初はその姿に感動する…それからみんな我先に逃げ出すことになる?」（字幕がなかったので定かではない）が皮肉にしか聞こえませんでした。

ジュラシックパーク・ザ・ライド風ムービー？

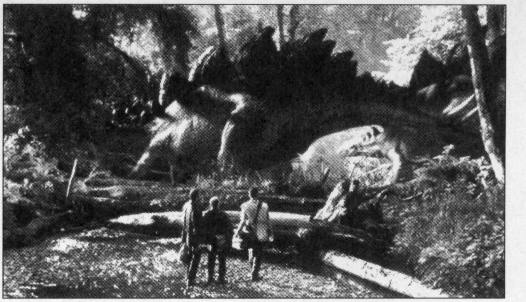
とにかく「恐竜達を見せて」、「観客を魅せる」事を最優先に作られた映画です。コンピーやラプトル、レックス等人気の恐竜達の見せ場を用意するためだけにキャラクターやプロットが組まれていたように思います。ドラマを見せる映画というよりは、もろユニバーサルスタジオのアトラクション、「ジュラシックパーク・ザ・ライド」のフィルム版といった感じです。そういう見方をすれば非常によく出来た、計算された映画であると言えます。



スピルバーグ節は健在だが、マンネリ演出も目立つ！

しかしながら、ハラハラドキドキのスピルバーグ節は健在です。特にトレーラーが崖っぷちから落ちるシーンはスピルバーグ演出の王道といえる見せ場。少しくどすぎる嫌いはありますが、危機に継ぐ危機の連続は非常に手に汗握ります。中でも徐々にガラスが割れていくギミックは、まだ誰も使ったことのない斬新なものです。ただ、どうしてトレーラーの後部ハッチが1枚ガラスになっているのか？　という疑問は残りますが…。

逆にいつもながらのマンネリ演出で興ざめしてしまうシーンも多


CGによる恐竜は相変わらず美しく迫力があるのだが…。

かったです。未知との遭遇以来のカメラ寄り、ジョーズ以来の手足契れ演出、前作同様に川や滝が赤く染まる流血演出、恐竜のスピードや重量感を出す為の樹々の揺れや水面の振動と言った既に見慣れた間接演出の流用…。

演出だけでも工夫があれば、もっと違う作品になっていたのではないでしょうか。あまりにもCG技術に依存しすぎた結果でしょうか。

映画は原作とは別物

原作を読んだのは2年前なので、あまり記憶が定かではありませんが、クライトンの原作には確かなメッセージが込められていました。むしろ1作目よりも深く恐竜の習性を描き、彼なりの斬新なアイデアで恐竜絶滅説を解いていました。そういう意味では原作はストーリーを伝えるよりも、恐竜学術論文色が強かった本でした。またテクノロジーや人間社会への警鐘等、痛烈な批判やメッセージが秘められていました。原作を知る、またはクライトンのファンである僕としては、今回の怪獣映画色の強いロストワールドは不満が残ります。

マイクル・クライトンについて

クライトンを知ったのはやはりアンドロメダです。以降、ジョン・ラング名義の小説も含めて、最新作のエアフレームまで日本で翻訳されている物は北人伝説を除いて、全ての小説やエッセイを読んでいます。クライトンはハードカバーの新刊が発行されても、躊躇なく購入に踏み切れる数少ない作家の一人です。また彼が監督する映画もウエストワールドから、コーマ、大列車強盗、未来警察、ルッカーに至るまでほとんどの作品を観ています。最近はメガホンこそ握ってはいませんが、映像作家としての彼も好きです。

クライトンの魅力は?

クライトンの魅力は、先見的な着目点と、なんといっても何処までが事実で、何処からが架空なのかが判別できない混沌としたリアリティ、それと誰もが知り得ない貴重な情報をうまくエンターティメントに埋め込んでいるところでしょうか。アイデアと緻密な取材に基づく情報量が程良く、娯楽作品にブレンドされているところ。僕が作りたいゲームもクライトンが目指しているものと同じです。スナッチャーやポリスノーツも今度のメタルギアもそうです。ゲームにはあまり関係のない設定や世界観に拘るのはそういう部分をちゃんと作りたいからでもあります。

現実を超える空想はあり得ない?

最近の欧米では医者や元傭兵、現役の警官が小説を書き、ヒットを飛ばしています。そこでのリアリティや説得力はもう机上の創造力だけで勝負している小説家が太刀打ちできる様なものではありません。クライトン監修のTVシリーズ、ERの臨場感を観てもわかる事です。「知らないで作る」と「知ってて作る」とでは、産み出されるものが全く違います。メタルでは軍事アナリストの毛利元貞氏にアクションや設定のスーパーバイザーをお願いしています。今回、毛利氏の同行で、現役のSWATの訓練や米陸軍基地を取材、M1戦車等を見ることができました。体験することで、机上ではわからなかった事がある程度見えたように思います。メタルの方は、方向性をロストしないよう、クライトン風な側面もある作品にできたらと思います。

「ロストワールド　ジュラシックパーク」……前作から4年。マイクル・クライトン原作の大ヒットを記録した「ジュラシックパーク」の続編。隔離された孤島で生き残っていた恐竜たち。研究と捕獲のため島に赴いた主人公たちだったが…。前作の2倍のデジタル映像が豪華に全編を美しく彩っている。

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。「スナッチャー」「ポリスノーツ」など、独特な世界観を持つゲームデザイナー。現在「メタルギアソリッド」を鋭意制作中。ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

わびん日記

今回は「E3」。アメリカ…しかも南部。いやな予感がいたします。

飯田和敏



わびん日記・その5

『継続は力なり』って昔の人は言ったけど、ホントだね。ゲーム作りに関わるようになって、いつの間にかもう6年。まだまだヒヨッ子だけれども、自分のゲーム作り方の方法がなんとなく見えてきたような気がしている。この「わびん日記」も、もう5回目。始めた頃は、マイナー趣味丸出しの記事が「ゲーム批評」の読者に受けるか不安だったけれども「（この連載で）ラモーンズを知って、買ってみたら良かったです。」とか「僕もゲームを作り始めました」という嬉しいお便りが届くようになり、僕としては大満足。やっぱり、モノゴトはある程度続けなくっちゃダメなんだと勉強になりました。とにかく、昔の人が言ったことは正しいっすよ、ホントに。

5月某日

「週刊TVゲーマー」の連載「ゲーム系」がおもしろい。ゲームの周辺に転がっている玉石混交の出来事を丁寧に、あるいは乱暴に拾っていくという姿勢がとても正しい。大上段に構えた文化論も必要だが、目線を下げてこそ見えてくる世界もある。そういうゲーム状況のレポートは「ゲーム系」でしか読めないし、ともすれば、思考が前者に偏ってしまいがちな僕にとっては痛快で刺激的だ。

5月某日

ソニーマガジンズの新しいゲーム雑誌「チャンネル9」で僕が担当するページ「TVGAME・MANDALA」の素材を集める為、ゴールデンウィークの江ノ島に行き、デジカメで海の写真を撮りまくった。テーマは「想像力が世界を覆う」。海の写真とCGを合成して、ゲームの画面をモザイク上にコラージュするつもり。『何か』はいつも海から現れるからだ。

6月某日

「電撃N64」（注1）の企画であの宮本さんと対談。宮本さんというのは、ムサシじゃないっすよ、テルでもないっすよ。97年の今、ミヤモトと言えばあの人だ！

東京―京都の日帰りしたのでちょっときつかったけど、あこがれの大巨匠に会えて感激。帰りの車中、新作へのファイトがふつふつと沸きつつも、いつのまにか寝ていたのであった。しっかり！　俺。

対談では、宮本さんの「DD（注2）は玩具である」という言葉が印象的だった。32ビット機の登場によって、もはや『ゲーム』という言葉が窮屈になる程に『ゲーム』が拡大している。そこで、『玩具』というより普遍的な言葉を冠する事で、『ゲーム』はもっと自由になれるかもしれない。これが僕の解釈だ。そうやって、僕は掟破りの正当化に勤しむのであった。

6月某日

明日から世界最大のゲームショー「E3」を見学するためにアトランタへ。「E3」に行くのは初めて。ツアーで行こうと思っていたのだが予算的に厳しかったので、クレちゃんと2人の個人旅行だ。海外経験豊富なグルの助力で、航空券は確保した。ホテルの予約もオッケー。しかし、アトランタ

が宿泊するホテルの部屋が、実は隣の客の体内で…という映画。でも、ホラーじゃないよ。　（注4）「Tomb Raider2」：傑作ゲーム「Tomb Raider」の続編。レイラは主人公の女冒険家の名前。２では髪がなびきます！　国内版タイトルは「トゥーム・レイダース」。自然洞窟の描写が信じられないほど美しい。解像度が高いＰＣ版がお勧めです。

わびん日記

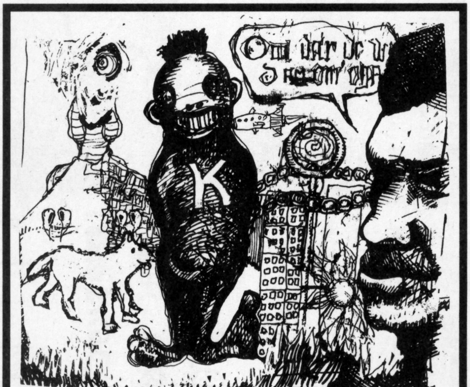
は全米凶悪犯罪率ナンバー1だけあって結構危ないらしい。言葉がままならぬ上に現地の事情にも疎い僕とクレちゃんは無事、日本に帰ってこれるのだろうか？

6月某日

アトランタに到着。つかれたー。飛行機は辛い。寒いし乾燥してい るし動けないし。全身ガチンガチン。早くホテルへ行って休もうと思い、送迎バスの乗り場へ向かう。バスは巡回しているらしいのだが、40分待ってもまだ来ない。ホテルに電話してみると一言、「ウエイト！」。うう、なんて横柄な。「プリーズ」はどうした？　少々、ムッとしながら待つこと更に30分。やっと来た。複数のホテルの相乗りだ。どうりで時間がかかるわけだ。やっと、ホテルに到着しチェックインすると部屋の中はすごい湿気。床が湿っていて、歩くとヌチャヌチャ音がする。なんか嫌なムードだな。そうだ、ライトをつけよう、と思ったら、壊れてる。そうだ、音楽を聴いたら陽気になるかも？　と思ったら、音が出ない。じゃあテレビだ！　スイッチ入らず。元気な時なら、おお南部っぽいぜ、リアルブルースだよな。とか言ってられるのだが、長旅の疲れと異国での不安感で2人そろって超ブルー。この先が思いやられドヨ～ン。くつろげないので疲れてドロ～ン。

6月某日

贅沢したいのでは無い。今の自分達にとってはこのクラスのホテルが妥当だと思う。設備がまともに動かないのも許容範囲だ。ここはアメリカでしかも南部ですもの。しかし、どうしても我慢出来ない事がある。それは男2人がダブルベッドで寝ることのブルース。一方が寝返りするとベッドが波打ち、一方は地震かと思って目覚めてしまう、イエ～ィ（泣）。これではろくに眠れない。眠れなければ明日が辛い。明日が辛けりゃ心が沈む。心が沈めば絶望だ。そんな2人に幸は無い。その時、電話がジリリーン！グルだ。曰く「望むこと。そうすれば願いは叶う。今ならばホテルを代わることも出来るだろう」こうして、我々はこのライクア「バートンフィンク」（注3）ホテルを脱出したのだった。めでたし、めでたし。



6月某日

ホテルを代わってからこの旅行は一転して快適なものになった。寝場所がまともだと心が明るくなるんだな。これは新発見。「E3」の事を書いておこう。詳しいレポートは他に任せるとして、ここでは私的な感想を。

1・今回、一番乗ってたメーカーはEIDOS。「Tomb Raider2」（注4）ばっちり動いてました。とても良さげだけど、レイラのキャラがやや立っていたのがちょっと心配。あんまり、キャラ立ちが過ぎるとこのゲーム、魅力が半減してしまう気がする。想像のインタラクションを阻害してしまうからね。レイラは操人形だからこそセクシーなのでは？

2・かっこいいブース大賞はPSYGNOSIS。クラブライクな造りで、いい音を鳴らしてた。「WIPEOUT」のスタイルをシューティングで展開している「G-Police」は期待の一品です。

3・僕にとっての「E3」最大のハイライトは「QUAKE」全米選手権優勝者とハイローラー渋谷陽一氏のエキシビジョンマッチ。それは美しい光景だった。感情や意味の介入を拒否する純粋さ。僕は感動し、しばし言葉を失ってしまった。日本に帰ったら速攻で修行だ！

（注1）「電撃Ｎ６４」：メディアワークス発行のゲーム雑誌「電撃Ｎｉｎｔｅｎｄｏ６４」の事。６月号から僕の連載コラムが始まっている。
（注2）ＤＤ：Ｎｉｎｔｅｎｄｏ６４に装着するディスクドライブの名称。対談の当日、発売が来年に持ち越すことが発表された。おもしろい機械だと思うのだけど、世間での認知度は今一つ。
（注3）「バートンフィンク」：「ファーゴ」のコーエン兄弟の映画。主人公のシナリオライター

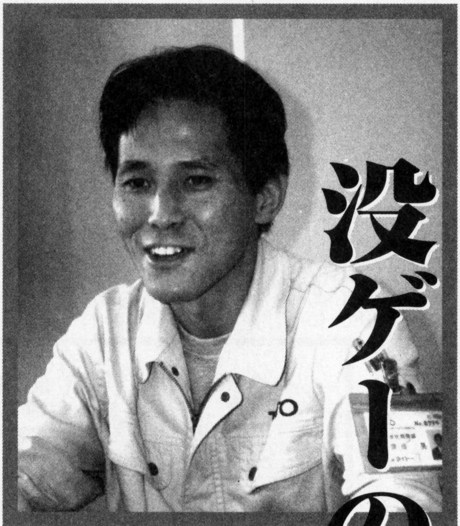
びんわびんわびんわびんわびんわびんわびんわびんわび

イラスト：KAZUTOSHI.IIDA

第五回

株式会社タイトーGM事業本部GM開発部第二開発課CG開発係
ゲームデザイナー　齋藤　晃氏

言いたくないんですが、没ゲーの王者なんです



「電車でGO!」でアーケードに新風を吹き込んだ齋藤氏。原体験が鉄道模型に始まるという齋藤氏と物づくりの軌跡を追った。



なぜか家にOゲージの鉄道模型があったんです

編集部（以下編）：齋藤さんはお生まれはどちらなんですか？

齋藤：京都の大山崎なんです。大学までずっと自宅通学でした。

編：ちょうど「電車でGO!」で登場する沿線ですね。

齋藤：ええ。今回開発期間が短かったので、身近な路線でやろうということになって。ちょうど阪急とJRと新幹線が3本並んで走って、お互いに競争をしているので、非常に面白いロケーションだったんですね。

編：昔から鉄道ファンだったんですか？

齋藤：家にOゲージ（注）の鉄道模型がありまして、子供の頃から走らせてました。その後リラ社のHOゲージ（注）にはまって、一時遠のいていたのですが、最近またNゲージ（注）を始めまして。といっても部屋が狭いので、列車の編成を壁に飾る程度なんですが。子供の頃のOゲージの車両は「電車でGO!」のデモにも登場しているんです。

編：当時自宅に鉄道模型があって、しかもOゲージというのはかなりステータスが高いですね。

齋藤：なぜ家にあったのか、よく分からないんですが（笑）。実は父親がアマチュア無線などの電気の趣味がありまして、進駐軍が放出した無線機などが家にあったんですよ。おかげで子供の頃から自分用のハンダごてとテスターを持っていました。他に電子ブロックとか、「子供の科学」に連載されていた二宮氏の紙飛行機を作って飛ばしたりとか。その辺が私の原体験になってますね。

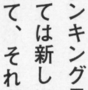
注：Oゲージ・HOゲージ・Nゲージ：鉄道模型の規格の名称。Oゲージは線路幅が36mmの物。HOゲージはハーフ・Oゲージの略で線路幅が18mm。Nゲージは NINEゲージの略で線路幅が9mm。国内では住宅事情もあり、小さなスペースで列車を走らせることができるNゲージが主流となっている。

編：では中学、高校時代は？
齋藤：中学生の頃から天体望遠鏡に惚れまして。最初は屈折式の口径60ミリの物を買ったんです。その後口径150ミリの反射式の物を自作しようとして図面を引いたんですね。受験が迫って断念したのが残念でしたが。後はカメラが好きでペンタックスのMEスーパーを買いました。カメラはお金がかかりますから、偏光器などを自作して遊んでいましたね。
編：自作精神が息づいてますね。
齋藤：そうですね。自作する方が高かったりもしますが（笑）。



FM-7で一通り試して騙されてました

編：大学はどちらの方に進学されたんですか？
齋藤：京都の某私立大学の経済学部に入りまして。
編：コンピュータとの出会いは？
齋藤：当時シャープのPC-1200というポケコンを買って、BASICでプログラムを作って遊んでたんです。その後富士通からFM-7が出て乗り換えたんですね。初期ロットだったのでジャンパースイッチを交換してクロック周波数を上げたり、雑誌の制作記事を読んでプリンタをスキャナに改造したりとか、一通りやって騙されてました（笑）。ゲームのプログラムも組んで投稿したりしていたんです。
編：ご入選されたんですか？
齋藤：2つほど大きな賞に入選しました。当時東宝がゴジラ復活のプロモーションの一環としてゲームのコンテストをしてたんです。プレイヤーが自衛隊側でゴジラを攻撃するSTGを作って、特別奨励賞か何かを頂きました。後は当時TVで「コンピュータナイト」という番組がありまして、面クリア型のアクションパズルで入選しました。他にCGでキャラクターを描いて同人誌即売会で売ったり。結構ぼろい商売をしてました（笑）。
編：儲かったんですか？
齋藤：儲かりました。その頃同人誌即売会にパソコンを持ち込んだのは私たちが初めてだったという気がしています。後はパソコンの音声合成ソフトが出ていましたので、それでアマチュア無線のCQコールを出させたり。親戚に特許料で生活している町の発明家みたいな人がいて、その人から6軸のシンキングモードを使う、当時としては新しいアームロボを貰いまして、それをFM-7のプリンターボードを介して制御させたりしていました。ただ当時のロボットは座標をコンピュータ側にフィードバックさせる機能がなかったので、使っているうちにだんだん動きがずれていくんですね。それが元でビデオデッキを壊して2度とやるかと思ったり（笑）。
編：エレクトロニクスとメカニクスの融合は難しいですよね。
齋藤：そこが逆に面白いところで。エレクトロニクスばかりだと無機質で面白くないんですが、メカが介在すると結構そそるものがあって。今の仕事もその延長ですね。
編：ゲームは遊ばれなかったんですか？
齋藤：ファミコンは持っていなかったんですよ。主にゲームはパソコンがメインで。当時真っ暗な画面にワイヤーフレームで夜の空港を表現して、そこに飛行機を着陸させるというフライトシミュレータがありまして。他にピンボールなどが好きでしたね。



やっぱり人とは違う物を作りたいんですね

編：当時からシミュレータ系がお好きだったんですね。それがなぜタイトーに入社されたんですか？
齋藤：入社したのは'87年だったのですが、たまたま就職活動の時に学校から紹介されまして。実はタイトーがどんな会社か知らなかったんですよ。まあゲームを作って



日本中に網の目のように広がる鉄道。それだけにその姿は人の心に深く刻み込まれている（岩徳線錦帯橋付近にて撮影）。

たこともあって、軽い気持ちで受けたら受かったんですね。最初は3カ月くらい研修期間があって、店舗実習をしたり、工場で機械の修理や清掃をしたりとか、一通りのことをやらされました。面白いゲームって、当たり前ですけどお金を回収するときのボックスの重さが違うんですね。手のひらにずしっとくる。あと人気のあるゲームは故障率も高いとか。そこで学んだことも多かったです。

編：インカムの重要性を肌身で感じられたわけですね。

齋藤：ええ。でも元々私はパソコンゲームから入ったので、1コインで遊んだ時の面白さや、プレイ時間と稼働率が重要視される業務用ならではの要素を掴むのが難しかったですね。だから未だに家庭用のゲームのアイディアはいっぱいあるんですが、業務用はなかなか。「電車でGO!」もマニアックなジャンルなので、業務用としては一般性に乏しいんじゃないかと危惧した点もあって。

編：どういった作品を手がけられたんですか？

齋藤：元々企画で入ったんですが、2年くらいはキャラ屋としてドットを打っていました。学生時代に商業誌で漫画を描いて小遣い稼ぎをしていたこともあって。「電車でGO!」でも小さい女の子が出て来るんですが、あれは私が描いたんです（笑）。もうタッチが古いですけどね。「ミッドナイトランディング」のタイトルサイトのCGから始まって、「トップランディング」のデモや、「コンチネンタルサーカス」のキャラを描いてました。他にも「功里金団」や「オペレーションサンダーボルト」のキャラクターとか。'88年頃はずっとドットとかデモの構成をやってました。

編：企画として作品を手がけられたのは？

齋藤：それが言いづらいんですけど、私は没ゲーの王者でして（笑）。どうしても既存のシステムのゲームは作りたくないというこだわりがあるんです。始めに「ランボー3」という海外向けの作品に携わった後に、パドルを使ったSTGを2年くらい手がけていたんですが、結局製品にはならなかったんです。自機が画面中央で回転するんですよ。それで8方向から敵が攻めてきて、回しながら撃っていくという。縦STGや横STGなら敵のパターンを見切りながら避けていけばいいわけです。それが円になると四方八方どこから敵が出てくるか分からない面白さがあるし、自機の動きが円運動に拘束されるので、逆に戦略性が生まれて面白いと思ったんですね。ただ当時は「ダライアス」などの大きな流れがあって、ついに日の目を見なかったんです。

編：ということは、最初に製品化されたのは？

齋藤：「ギャラクティックウォーズ」('92)ですから随分後ですね。その後大型筐体物の「サイバーステラ」('94)を手がけて、「電車でGO!」('97)ですね。しかし、「電車でGO!」の前にゲームとしては出なかったのですが、新宿副都心をポリゴンで完全に再現したものがありました。

編：では、その頃からポリゴンを使って実際の街を再現するという流れがあったんですね。

齋藤：まさにその通りですね。できるだけリアリティのある、本物の空間を再現できないかという目標がありました。



電車でGO!は、列車好きだから作れたと思います

編：それで「電車でGO!」を作られて。良く現実とゲームが同じではつまらないと言われますが、シミュレータの分野ではちょっと違いますね。

齋藤：ある程度リアルなところに面白さやゲーム性を見いだす遊び方をしますから、シミュレータは通常のゲームとは少し違いますね。当初はコミカル路線でという話もあったんですが、そうするとシミュレータ好きの人も一般の人からも敬遠されるだろうということで、最後までリアルな方向で進めました。それでも「電車でGO!」もシミュレータと言いながら、制動距離などをアレンジした面もあるんです。本当は信号などももっと複雑ですし。でもやりすぎると一般のお客さんに受けなくなってしまう。一般の人が持っている鉄道

のイメージをできるだけ拾っていきながら、同時に鉄道マニアの方にも納得してもらえる最低のルールは守っていくわけです。

編：難しいですね。一般の人にも楽しめるキャラゲーを作るようなもので。あのゲームを遊んで、初めてユーザーは電車のモーターが常に回転しているわけではなくて、慣性で走っているんだということを知ったと思いますし。

齋藤：そうですね。車の運転とは全く違いますから。そのルールをいかに理解してもらうかに苦労しました。いかにらしさを出すか。雰囲気みたいな物も大切な要素の一つではないかな。結局は自分が鉄道好きだということもありますから、そのきわどい見極めは自分の判断によりますね。

編：では、今後のゲーム制作について漠然とでかまいませんのでお聞かせいただけますか？ ユーザーとしては「電車でGO！」の続編に期待が集まると思いますが。

齋藤：どうでしょう（笑）。まだお話しできなくて。他に一本、メカがらみの、ちょっと今までにはなかったようなアイディアが入った新作にかかわっています。やっぱり他の人とは違ったことをやりたいという思いが強くて。色々と特許なんかも取りました。

編：技術だけではない、物の見方の部分が重要なんですね。

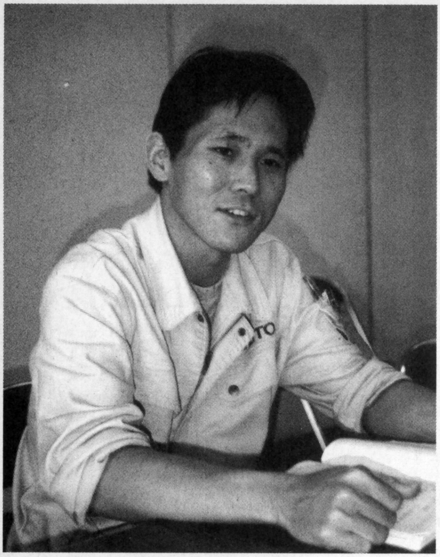
齋藤：そういう意味で私は文系でもあり理系でもある中途半端な立場なんですよ。だからこそ馬鹿な発想ができて良いのかな。「電車でGO！」にも50インチ筐体のものがあるんです。あれもベンチシートのプレイヤーの座る位置を、あえて中央ではなく左側に寄せて、2人が並んで座れるようにしたんですね。これは実際の運転手が列車の左側に立っているからでもあるんですが、結構アベックに評判が良いんですよ。

編：そうした仕掛けの部分をいかに入れるかが大切ですね。

齋藤：ユーザーをくすぐるというか。遊び方まで考えてゲームを制作することは重要ですね。

編：どうも有り難うございました。

（聞き手・構成：小野憲史）



齋藤　晃（さいとう・あきら）
タイトーGM事業本部GM開発部第二開発課CG開発係ゲームデザイナー。'87年タイトー入社。F4を愛するニコン党でもある。「製造中止になると聞いて慌ててもう1台買ったんです。そっちは箱のまましまってあります」

◆◆作品紹介◆◆「電車でGO！」

運転手となってダイヤを守りながら電車を運転するトレインシミュレータ。登場する路線はJR山陰線、京都線、京浜東北線、山手線の各一部。それぞれ周辺の風景が上手くポリゴン化され、大きな魅力となっている。またコンパネの作り込みも見事で、普段アーケードに縁のない中高年層を巻き込んだ大ヒットとなった。本誌7月号ソフト批評参照。



自由に運転できないもどかしさも鉄道ならではの魅力。

Video Game Modernology

電視遊戯考現学講座 9

ゲーム以外のゲームデザイン

ゲームはなぜ面白いのか？

田尻 智

ゲームの周辺を含めたゲームデザインとは何か。今回はポケモン2制作佳境の為、インタビュー形式でお話をお伺いしました。



アニメ「ポケモン」制作秘話

テレビゲームに限らず、何か一つの商品がヒットすると、必ずキャラクターグッズなどの関連商品が発売されます。今回はそうした話をしてみたいと思います。

今、テレビ東京系でアニメ「ポケットモンスター」が放映中ですが、僕も積極的に番組制作に参加していて、細かな世界設定や毎週のシナリオチェックを行っています。ゲームのアニメ化というと、アニメ制作スタッフにお任せするのが普通なのですが、なるべく時間をとって設定の部分まで協力させていただいているのです。例えばこの世界では動物のかわりにちょっと不思議な生き物が生息していて、それをポケモンと呼んでいるとか。公園で滑り台があったとして、それは象の身体を模した物ではなく、あくまで象のようなポケモンの滑り台なのだとか。新しいポケモンが登場する時は、ゲームフリークでデザイン画を描き起こして絵柄の統一を図ったり。これは非常に労力と精神力を費やす仕事なのですが、だからこそ可能なアイディアも生まれてきます。アニメの内容とポケモン1、2の内容がリンクしていて、アニメを見ているとポケモン2を遊ぶ上で有利になる点が出てきたり。こうしたアイディアはゲームだけ、アニメだけを作っていても実現できないんですね。アニメーション制作がゲームデザインの一環として共有されているという感じでしょうか。このように、ゲームの制作にあわせてアニメが放映されているからこそ生まれる効果はたくさんありますし、僕も積極的にアイディアを投入していきたいと思っています。

実はゲームの世界観や物語がそのままアニメ化された例は、ポケモンが初めてなんです。任天堂でも過去にマリオやカービィがアニメ化されましたが、原作のゲームのイメージを漫画的に膨らませたものでしたし、週刊少年ジャンプで連載されていた「ドラゴンクエスト　ダイの大冒険」も、ドラゴンクエストの番外編でした。なんだか同じ様な世界観なんだけど、ゲームの内容とは直接関係していない、別のお話の例が多かったんですね。それがなぜポケモンではゲームに沿った形になったかというと、最初ポケモンのアニメ化の話が持ち上がったときに、僕は何度もアニメの制作陣に向かって「ゲームから離れていかないで欲しい」と念を押したんですね。またアニメ制作に取りかかる前に、スタッフ全員にポケモンを遊んでもらったりもしました。すると、皆さんポケモンを好きになってくれて、中にはポケモンを151匹集めたり、ミュウをどこからか手に

入れてくれた人もいて。こうした経験を経て実作業に入ってもらったわけなんです。だから、ゲームとアニメの魅力が上手く合わさった物になっているのではないかと思います。僕自身も子供の頃にアニメや特撮を見て育ちました。だからその頃得た知識をどんどんゲームやアニメ制作に投じていける。一方アニメの制作スタッフも、あえてポケモンを遊んで、好きになってもらった上でアニメ制作に取り組んでいる。ゲームのアニメ化をキャラクター商品の一環と大きく捉えた場合、これは非常に幸運なことだと思うのです。

ゲームの周辺を含めたゲームデザインとは

しかし、これだけポケモンがヒットすると、中には商売と割り切ってポケモンのキャラクター商品を作ろうと考える人も出てきます。キャラクター商品は、ゲームを一緒に盛り上げてくれる、ある意味で非常にありがたい物なのですが、これらは僕が知らないところで知らない人たちが作っているので、必ずしもゲームを愛している人が作っているとは限りません。実際、毎週何十個もポケモンのキャラクター商品や、アニメのシナリオをチェックしていると、この人はポケモンを知らないで作っているといったことがすぐわかります。例えばキャラクター商品を一つ作るのでも、ポケモンの作り手としては、こう作ればポケモンの魅力がもっと伝わるのにといったアイディアがすぐに浮かんできます。でも、それが実現できないのは、正直言って非常に寂しいわけです。

例えばキャラクター商品の中でも一番良くできているのが「ポケモンカード」だと思うのですが、これはGBのポケモンが発売される前から任天堂やポケモンを一緒に作ったクリーチャーズさんで制作を開始していたからなんです。ポケモンで僕が言いたいことにみんなが賛同してくれて、それをもっと促して上げたいという思いが、このカードの中には詰まっています。逆に、ポケモン大全集とか、何体ものポケモンが一緒に入っている人形セットなどは、それを買ってしまえば最初からポケモンのことが全部わかってしまって、そこから先がない。キャラクターのイメージを膨らませるのではなく、ただ消費してしまっているのです。ゲームの中の辞典にしても、少しずつ溜まって行くところが良いわけです。自分の中でポケモンの知識が少しずつ貯まっていって、遠い目標に対して自分が少しずつ近づいていく充足感がある。その中でまた新しい発見があったりするわけですから。


作り手の愛が画面からにじみ出ているアニメ「ポケットモンスター」。

本当は、ゲーム制作だけでなく、こうしたキャラクター商品の部分まで自分でコントロールしていきたいんです。そうすることによって、逆に僕がゲーム制作を通して言いたいことが、より誤解のない形で人々に伝わるんじゃないか。ではどうするかというと、答えは幾つかあると思っています。例えばゲームフリークの中にゲーム制作とは別の組織を作ったり、あるいは別の会社なりを作る方向性もあると思っています。

僕は今までテレビゲームの面白さについてみんなに理解してもらうためには、ゲームを作るか、ゲームに関する原稿を書く以外にないような気がしていました。ですが、実はまだまだ多くの方法があることに最近気づいて、自分自身驚いています。ポケモンがヒットしたおかげで、自分のレベルが、ゲームの周辺物にある物も含めてゲームデザインをするという新境地に入ったと感じているのです。（談）

プロフィール
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴16年。代表作「ポケットモンスター」。著書に「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

ポケットモンスター（毎週火曜日夜6：30～7：00　テレビ東京系　放映中）

流通時評 6

ソフトの木曜日発売 その意図と現実

金曜日に発売されることの多かったゲームソフト。この慣行がPSは7月、サターンは9月から木曜日に変わります。この変更は何を意味するのでしょうか。ゲームショップ店頭からのレポートです。

この度、SCEとセガが、それぞれプレイステーションが7月発売分から、サターンが9月発売分からゲームソフトの発売日を従来の金曜日から木曜日に変更すると発表した。両社ともこの変更によってリピートビジネスがより一層効果的になると言う。しかし、その言葉は真実なのだろうか。

金曜日から木曜日へ その変更の理由

日本のTVゲームほど発売日を定め、またそれを死守しようとする業界は世界でも珍しい。家電製品にしろ食料品にしろ上旬とか月末頃などの表現を用いているはずだ。事実アメリカなどではTVゲームでも具体的に発売日を日にちまでは設定していない。どのみちあれだけ国土が広ければ全国で同じ日に商品を到着させるのは不可能だろう。日本国内でも身近な物でちゃんと発売日を設定している物と言えば雑誌か音楽CDくらいしか思いつかない。それでも曜日は各社毎にバラバラに設定されているし、出版社や制作メーカーが発売日を守らせるために小売店を廻ることはほとんど無いはずだ。

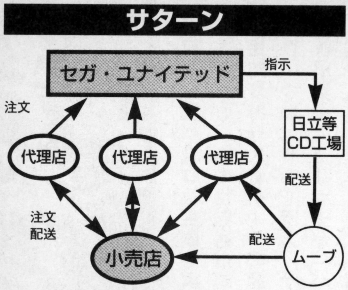
発売日以前に商品を販売していた場合、それを「フライング販売」と呼ぶ。他店より1分でも早く商品を並べ、1つでも多くお客さんに買ってもらう。そうすることで自店のリスクを減らし売り上げUPを狙う。TVゲームでも一部地域を除けば当然のごとく行われている行為だ。

そもそも今回の発売日変更の主旨は、発売日を1日早めることによって商品の売れ行きを把握し、週末に商品が切れるような機会ロスをなくすことが目的である。たしかにプレイステーションの場合、発売日当日の午後12時までにJARED（注1）に注文（FAX）すれば、次の日に商品が入荷してくる仕組みだ。ところが平日にソフトが動くのは午後から夕方が一番多い。金曜日の午後になって慌てて追加注文しても、ソフトが届くのは翌月曜日になっていたわけだ。これが木曜日に発売されることになると、午前中に注文すれば金曜日に。木曜午後に注文しても土曜日にはお店に届く。これなら週末の機会ロスも大幅に減る。ただし、JAREDにそのソフトの在庫があればの話で、無ければ注文残数（注残）としてソフトが出来しだい出荷・配送となる。JAREDはFAXが送られてきた順番で受け付けるだけなの

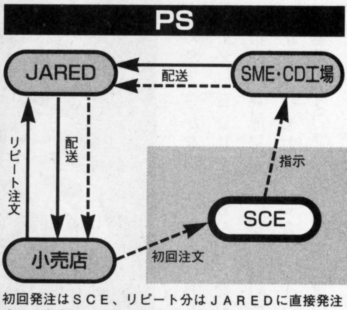
(注1) JARED：ジャパンレコード販送センターの略。音楽CDの共同配送会社。
(注2) セガ・ユナイテッド：セガサターン販売力の強化のために、セガと玩具問屋10社が共同出資した販社。'94年10月設立。

で、注文数が在庫数を上まわった場合は早い者勝ちとなる。

サターンの場合、随時代理店と呼ばれる問屋に注文するのだが、配送体制は代理店ごとに異なる。すぐに小売店にソフトを配送する代理店もあれば、翌日配送の代理店もある。ただし、これもそれぞれの代理店にソフトがあれば話で、なければ注残にするかしないかを小売店が決める。その後、代理店がセガ・ユナイテッド（注2）に注文をするわけだが、セガ・ユナイテッドの注文受付は毎週月曜と火曜の11時までとなっており、代理店からユナイテッドへの注文は発売日の翌週頭になってしまう。しかも、その時にユナイテッドに在庫があれば木曜と金曜に代理店に到着するが、なければさらに翌週になってしまう。これはプレイステーションと違いCDを日立や日本コロンビア、日本ビクターなど別の地域で委託生産し納品するためである（プレイステーションもSMEに委託生産しているが製造工場にJAREDがある）。そのため小売店としては、いかに売れるソフトの在庫を持っている代理店と取引をしているかが重要となってくる。しかし、日本のTVゲーム流通の場合、在庫を持つ＝リスクを背負うことであり、粗利の大きかったROMの時代と違い、粗利の少ないCDでは、見込みで在庫を持つ代理店はほとんどない。



代理店が注文を吸い上げユナイテッドに回す。商品は配送会社のムーブを通して各代理店と小売店に配送される。



初回発注はSCE、リピート分はJAREDに直接発注する。商品はJAREDを通して配送される。

リスクを避け合う現状 減少する初回本数

前述のようにプレイステーション、サターン共にJAREDや代理店にソフトの在庫がなければショップには配送されず、週末の店頭には間に合わない。しかも、各メーカーが個別に手配するパッケージやマニュアルなどの印刷物の在庫が切れた場合、リピートには最悪で2週間の期間を要する。いくらCDのプレスが早くても、CD盤だけでは商品と呼べず、それらが一緒になって初めて一つの商品となるのだ。

結局はそのソフトがどれだけ売れるかを的確に判断し、SCE（配送のためソフト現品はJAREDにあるが金銭的にはSCEの在庫）や代理店がある程度の在庫を持っていなければ機会ロスは減らない。リピート発注をより早く小売店が判断するための発売日の変更も、実際には多くのフライング販売が行われている現状では意味をなさない。SCEや代理店がどの程度在庫を持つかは各ソフトメーカーとの折衝で決まるが、いくらリピートビジネスを提唱してもソフトメーカーは未だ初回数量主義であり、最初の生産数だけを重視し、小売店からの注文数が少なければ少しでも多くの在庫を持たそうとしている。しかし、リピート注文がかからなければ、それらは不良在庫となってしまう。こうした事情を知らない小売店は、リピートできるからとリスクを避けて初回発注数を絞ってくる。その結果PS、サターンともに徐々に初回本数が減少する傾向にある。

商品の名前しか知らずに売買する時代は終わりを告げた。これからはより一層個々のソフトの商品力を見定めなければならない時代がやってきた。発売日の変更、それ自体はあまり意味がない。メーカー、流通、小売店といったソフトを供給する側には、もっと大きな宿題が残っているのではないか。

プロフィール：I.N.A.（アイエヌエー）　花も恥じらう30歳。ここ半年ほどある事をきっかけに精神的なトラウマに陥り、静かに暮らしていました。もう抗生物質を飲むのも塗るのもコリゴリです。最近はもっぱら「みんなのGOLF」をやっています。こいつは売れるぜ。

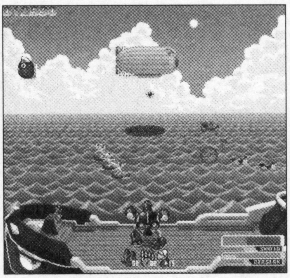
Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS

第八弾「大海鮮」

以前から反パソコン主義を標榜してきた私も、例の世界通信対戦新鮮生肉耳狩り大戦ゲームの誘惑に負け、ついにPCを購入。ゲーム批評編集長の斎藤女史が「パソコン買うとコンシューマゲームで遊ばなくなるよ」とおっしゃってましたが、それは正に真理。私すっかりPC依存症。マイサターンは「サイバーボッツ専用機」に、マイプレステは「がんばれ森川君専用機」になってしまい、かつての黄金時代を想起しつつ二台仲良く縁側に並んで黄昏れてます。

そんな訳で今回は、当コーナー初、PCのシューティングを取り上げることにしました！ …が、ご存じのようにPCのシューティングといったら「DOOM」系がメイン。これらのゲームはいまさら紹介するまでもないので、他に私の感性を刺激するクールなPCのSTGがないものかと、HELL／HELLよりもハードな日曜日／秋葉原に潜って探し回りましたが、収穫ゼロ。しかーし！ 秋葉原からの帰り道、夜食を買いにフラリと立ち寄ったコンビニで、イカしたPCのシューティング「大海鮮」と邂逅したのです！ この「大海鮮」は、「ぷよぷよ」で有名なコンパイルが発行しているCD-ROMマガジン「ディスクステーション」の15号に収録されてます。ゲーム内容はマウスを使ったガンシューティング風で、自機は戦艦＆大砲。続々と押し寄せる敵を素早くクリック、撃破していくというゲームです。縁日の射的を思い起こさせるポップな撃ちまくりの爽快感と、コンパイルのお家芸とも言えるコミカルキャラクターたちの寸劇がとにかくベリベリに良い塩梅！



コミカルな雰囲気も魅力

©COMPILE 1997

本作品はミニゲーム的な位置づけなので、全5面と短いのが非常に残念。もっともっと遊びたい！ 何を？ 「大海鮮」を！ ミニゲームで終わらせず、ぜひぜひ単品で発売して下さいませ。

という訳で、PCでもっともっとバリバリのシューティングを遊びたいと願う平和島ミチロウは、各パソゲーメーカーの奮起に期待します。あの「バーチャロン」も発売されたし、PCにおけるSTGブームが起こりそうな予感がします。いや、起こります。起こって欲しいですぅ（半泣き）。

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれのゲームライター兼エセ詩人。最近感動した本は、J・ヴェルヌ「地底旅行」とP・K・ディック「アンドロイドは電気羊の夢を見るか？」とランボオ「地獄の季節」です。
E-mail<michirou@ya2.so-net.or.jp>

ANIME

アニメがすごい!?

第二回 勇者王ガオガイガー

今回は洋ゲー★NOW！でおなじみの岡元建三氏の登場。彼のオススメは…。

ファイナルフュージョン承認！ のかけ声と共に、獅子王ガイの搭乗するライオン型ロボギャレオンが変形、ライナーガオ（新幹線型）・ドリルガオ（地底戦車型）・ステルスガオ（戦闘機型）の3機が、唸りをあげて合体する、テレビ朝日系で放送中の今期待のサンライズロボットアニメである。

いやーまったく、最近のロボットもののアニメには、覇気が感じられるものが少なく、鋼のロボット世代な洋ゲー担当の私としては、大地が割れるほどに轟き、天をも貫くパワー溢れるロボットが見たいと思っていた。勇者王ガオガイガーは、トランスフォーマーや一連の合体シリーズの中において、久しぶりに

大海鮮（Disk Station Vol.15）[STG]　メーカー：コンパイル／機種：WIN95／価格：¥1,980／発売日：'97年6月6日

M HARD [AVG]　メーカー：r.／機種：PC-9801／価格：¥8,800／発売日：'96年12月13日

ADULT GAME ESSAY

エロの星のタロの下に

南敏久

第11回

M HARD

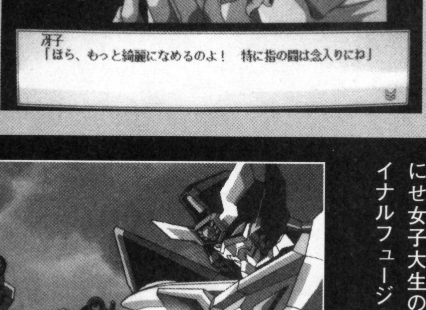
このコーナーもおかげさまで2回目の夏を迎えることができました。夏男や夏女の皆さんは今年もバリやグァムやペナン島に行って表もウラもマックロクロスケになるまで焼いてくるんだと思いますが、日光に当たると体がカユくなる夜行性スタンデル星人の南サンは、ついつい日陰や石の下に隠れがち。そんなボクが今最も憧れているのが「地下室」。湿度こそ高いものの、あのヒンヤリした空間は誰にも邪魔されないボクだけのシャングリラ。ましてやそこに大神いずみ似の素敵な女王様がいればもうボクの興奮はウナギ昇りに絶好調。仕事もこの連載も切り上げて一生地下から出てこないでしょう。そんなときめきマゾ男爵のボクの心にバッチリHITする…

…と思って今回選んだゲームが

「M HARD」

なのであります。最近多いSM系ゲームですが、今回いつもと違うのは攻め側が女性、受け側が男性というトコロ。主人公は両親の抱えた莫大な借金の為に謎の女社長のM奴隷にされちゃう美少年（書いててやな言葉だ）。昼は会社で社長秘書、夜は地下室で極悪調教。靴は舐めさせられるはお尻に何か入れられちゃうわもう大変。体がもちませーんというのが大まかなストーリーです。登場する女性陣が殆ど服を脱がない点は好みなのですが、キャラクターが型にハマりすぎていて、お話も特に大きな変化を見せずストンと終わってしまうので何とも味気なく、キャラ的にも話的にももう一ヒネリ二ヒネリ欲しかった所です。「大会社」というもう一つの舞台や、主人公と一緒に調教されているメイド等、いろいろ面白く使えそうな要素が詰まっていただけに残念です。

それにしてもこんな題材がゲームになって販売されているなんて、かつてPC-88で野球拳やってた頃からは思いもつかない事態です。これからのSMゲームを発展させていく上でも我々マニアの意見は大事だと思うのですが、このソフトをプレイした編集部小野さんの「男のコの身体が描けてない」という意見にもなかなか見逃せないものがあるなぁと思う今回の南サンでありました。



人間って意外な場所で感じたりしますよね。いやホント。

南　敏久（みなみ・としひさ）……職業・造形助手&怪獣博士。好きな怪人は不思議獣イトイト。アンチ巨人なので今年の巨人の低迷ぶりにホクホク笑顔。しかし大神いずみが日テレに属していることを考えるとそれはそれで苦悩の日々。
なお前号プレゼントの当選者発表は商品の性質上発送をもって代えさせて頂きます。

無駄に燃える。戦うロボットアニメなのだー！　シンメトリードッキング！・ゴルディオンハンマー！・ディバイディングドライバー!!　などの雄叫びが、緻密に描き込まれた破壊力のあるセル画の合体・必殺技を発動させる。戦闘シーンの迫力は、必見。マイク13なるロボも登場し、ますます目の離せないアニメである。

それでは次回は、ゲーム批評翻訳・テープ起こし担当、自称にせ女子大生の松平さんにファイナルフュージョン承認だ！

（岡元建三）



ドラマの出来もOK！　結構ハマります!!

勇者王ガオガイガー　テレビ朝日系毎週土曜日午後5：00～5：30放映中　



・エニックス
ワン
トリー

ゲームはどうやって出来るのか？
その現場を注目作に見る…。

たちの現場

第2特集

かつてゲームは一人の人間が企画、グラフィックからプログラムまでをおこなっていた。
そんな時代もとうの昔のこととなった。
今やゲームは複数の人間が各担当に分かれ、共同作業で作り上げていく形が一般的だ。
分業で作り上げられていく中、その個性が平均化していく傾向も見られる。これは残念ながら事実だ。
しかしそんな中にあっても、会社のカラー、クリエイターのカラーをしっかりと打ち出し、その個性を存分に発揮している作品も一方では存在している。
個人と個人とが協力し、時にはぶつかり合いながら一つのゲームが作り上げられていく現場。
その現場とは一体どんなところなのだろう。
ゲーム批評が注目した作品を通し、ゲーム制作の現場をじっくりと見ていきたい。



CAPCOM
ヴァンパイア セイヴァー

TAITO
Gダライアス

クラウド・ギブロ
七ツ風の島物語

アステックトゥー
AZITO

アイディアファク
厄・厄痛

注目作に見る！ ゲーム制作者

結集した才能が生み出した強烈な個性

ストリートファイター、X-MEN、マーヴルと人気シリーズを多数抱える2D格闘帝国カプコン。その中でも極めて強い個性を発しているのが「ヴァンパイア」シリーズだ。その制作の過程を追う。



数奇な運命をたどる「ヴァンパイア」

異形の魔物たちが繰り広げる果てなき闘いを描いたカプコンの2D格闘ゲーム「ヴァンパイア」がアーケードに登場したのは'94年のこと。'95年には続編である「ヴァンパイア　ハンター」が発表され、この'97年には最新作「ヴァンパイア　セイヴァー」がアーケードに並び人気を博している。全く続編が作られない作品も多い中で、3作目までがリリースされ、家庭用ゲーム機にまで移植されている「ヴァンパイア」シリーズは幸福なシリーズといえるのかもしれない。だが、その道行きは決して楽ではなかったようだ。

そもそも「ヴァンパイア」はどのような成り行きで立ち上がったのだろうか。（株）カプコン開発本部副本部長、船水紀孝氏は語る。

「うちにシェーキーというアメコミがすごく好きな人間がいるんですが、彼が『今アメリカでモンスターが流行っている。ひとつモンスターの対戦格闘ゲームを作ろう』と岡本（岡本吉起氏・カプコン常務取締役開発本部長）に持ちかけたのが最初です」

動き出した「ヴァンパイア」その不遇の時代

当時ヴァンパイアを制作するチームは他のゲームに携わっていた。だが「それが終わるのを待っていたら流行を逃すということで、その作業を一旦止めて」（船水氏）「ヴァンパイア」は走り出した。完成した「ヴァンパイア」は基板の枚数的には好調なセールスを記録した。しかしその世間的な評価はあまり高くなかった。

『インカム落ちて評判悪い』っていわれました」（船水氏）

更に続編の「ヴァンパイア　ハンター」制作の際には「営業から『ヴァンパイアハンター』の『ヴァンパイア』はイメージ悪いから取ってくれっていわれた（笑）」（船水氏）という。しかし「ハンター」は受けた汚名を見事に覆し、一躍アーケードの人気作となったのだった。

それから2年たち、ついにシリーズ最新作の「ヴァンパイア　セイヴァー」が発表された。そこでこの「ヴァンパイア　セイヴァー」に関わった船水紀孝氏（企画）、オブジェグループ、石井誠氏（キャラクターデザイン）、ソフトグループ、山崎慎一郎氏（プログラム）、スクロールグループ、京谷有紀氏（背景）にその制作の経緯を伺った。

企画

**ゲームを企画する。分かり易そうで分かりにくい言葉だ。
カプコンの「企画マン」という人々は一体どういった役割を担っているのか。**

企画マンはゲーム制作のすべてに関わります

企画マン。その仕事の内容とは

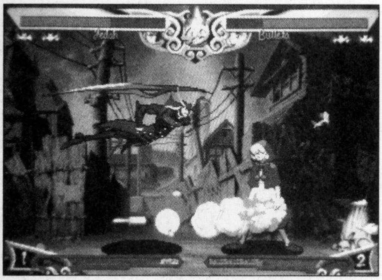
カプコンには「企画マン」という職種が独立して存在している。はっきりとしたイメージがすぐには湧きにくい「企画マン」。この人々はゲームの制作にどのように関わっているのか。カプコンで制作されるゲームすべてに目を通し、「ヴァンパイア セイヴァー」にも携わった船水紀孝氏に話を聞いた。

編集部（以下編）：「ヴァンパイア」があまり評判が良くなかった。それでも続編を作ろうとされたのはなぜなんでしょうか？

船水紀孝氏（以下船）：「ヴァンパイア」の時から続編は作ろうというコンセプトにしてたんですよ。1作じゃなくて2作作って考えて作っとかんと元取れんのう、という話で。

編：でも「ハンター」以降はすごい人気の高いタイトルになって。そのようにタイトルを育てるのもメーカーの度量の大きさかなと思うのですが。

船：うーん、……そうしておきましょう（笑）。



赤ずきんをモチーフにしたバレッタ。「セイヴァー」の新キャラだがレギュラー陣を食ってしまう程個性的だ

編：「セイヴァー」のそもそもの出発点はどういったものだったんでしょうか？

船：「ハンター」が終わってから、雑誌用に色々とストーリー担当の村田と、ストーリーを書いていたんですよ。当時は「3」といってたんですけど、それをまとめて「セイヴァー」にしたんです。だからまずストーリーを書いてそれに必要なキャラクターを作っていった形ですね。

編：ストーリーができてからは制作はスムースに？

船：やっぱり面白くなかったり、インパクトの少ないキャラクターが出てきてしまったので、ばーっとやり直しました。キャラ的にいえば、その時から残っているのはジェダとリリスだけ。逆に加えたのがキュービィとか。

ゲームの鍵を握る職種、企画マン

編：企画マンの方はゲーム制作のどういった部分を担当されているんでしょうか？

船：ゲームの企画をする人、もとのデータ入れる人。バランス取るのもキャラのコンセプトを決めるのもそうだし。

編：一番要の部分ですね。

船：安田朗（開発本部第一制作部オブジェ・スクロールグループ長

(株)カプコン開発本部副本部長
船水紀孝氏



ゲームに対するユーザーの批判的な声はなぜか船水氏に直接届けられるらしい。「最近はタイトル見ると書いてあることが想像つくんです（笑）」

の場合はもともと企画の担当もしてたんで、自分で設定しようとかいいますけど、そうじゃないのはいろんな人と話し合ってキャラクターの大体の像を決めて、デザイナーと詰めながら起こしていく。まあすごい企画マンは何でもできるけど、すごくない企画マンはただのデータ打ちみたいで。雲泥の差がありますよ。

編：攻撃のダメージなども企画の方が。

船：ダメージも企画。経験上の数値というのがありまして、とりあえずその数値を入れておくんです。それからこの攻撃はこのくらいで、という基準を1個決めて、あとはキャラごとに攻撃重視とかスピード重視といった性格があるのでそれに合わせてデータを設定していくんです。

編：じゃあ企画の方が間違えると大変なことになりますね。

船：最近は紙に書くの面倒くさいんで直接データで渡すんだけど、そこで間違えると取り返しがつかない（笑）。

編：間違ってるところはすぐに分かります？

船：データ見れば分かりますよ。でもやってる時は分からない。もう毎日毎日やっても分からないですからね。

ゲームのキャラクターの設定、ストーリーなどといったソフトな部分からシステム面といったハードな部分までを視野におさめ、ゲーム制作全体の舵取りをする。それが企画マンの仕事だ。チームが進むべき方向を企画マンが見失ってしまうと、ゲーム全体がその方向性を失ってしまう。

企画マンはそうした重責を負っている非常に重要な職種だといえそうだ。



開発現場の風景。各クリエイターは個人個人のブースを持ち、そこで作業をおこなっている。この写真で開発中のタイトルはまだ秘密とか。

「ヴァンパイア」はキャラだけで1年かかりました

キャラクター

古今東西のモンスターに独特のアレンジを加えた「ヴァンパイア」シリーズのキャラクターはそのデザイン、モーションが大きな魅力となっている。



2Dゲームの魅力を決めてしまうといっても過言ではないキャラクターたち。そのデザインを担当するのは、カプコン内部で「キャラマン」と呼ばれる人々だ。では「ヴァンパイア」シリーズの制作を通して、「キャラマン」たちの実際を眺めてみよう。

編：「ヴァンパイア」のキャラクターはどのように決められていったんですか？

船：もとからラインナップがあってそれぞれ振っていく形と、みんなでという形があるんですが、「ヴァンパイア」はみんなでアイディア出しをしましたね。有名な、みんなが知っているキャラクターをばっと挙げて、これだよねこれだよねって決めて、それに対してデザイン画を描いていきました。それが1年くらい。

編：キャラだけに1年間。

船：かかっちゃったんですよ（笑）。

編：「セイヴァー」でジェダとかバレッタといった新キャラが加わって、特にバレッタなんか異色で面白いキャラだなあと思うんですが、ああいったキャラクターはチームで描かれてるんですか？

石井誠氏（以下石）：ジェダは一人メインがいまして、あとはその

人について勉強しながらという感じで。バレッタは結構たくさんで描きましたね。
船：期間的に見れば断然多い。モリガンとかの昔からのキャラを動かしてた旧キャラチームで、いっせーのせで描いちゃえ、って感じでやりましたね。
編：そうすると昔の「ヴァンパイア」から継続して同じ方がやっていた？
石：大体は、ですね。
編：その辺り会社によって違うんでしょうが、カプコンでは同じシリーズは同じスタッフでやられると。
石：多分、他の人が触るのを許せないんですよ。だから自分がどんなに忙しくても自分でやる人が多いですね。



(株)カプコン オブジェグループ
石井 誠氏

「ヴァンパイア セイヴァー」では新キャラQBを担当した。現場ではデザイナー同士でケンカになってしまうこともあるという。強い自信の表れだ。

才能と経験。その差が生み出すもの

編：具体的にキャラクターを作る時というのは、まず紙に描いた物を取り込んでモーションを付けていくんですか？
船：基本のポーズ作るのって実はすごく大変で、最初に作ったもとのポーズがそのキャラクターのすべてを表してしまうんです。だからそれを作れる人って、安田を含めてカプコンには数人しかいないんですが、そういう人がまず一番最初の基本ポーズを作るんです。
編：作るというのは紙に描くんじゃなくてすぐに打ち込んで。
船：紙に描いて画面に出

設定資料から ～バレッタ～



ただの赤ずきんではなく、狼人間ハンター、バレッタ。近代兵器を使いこなす。



豹変するバレッタの表情。表と裏の差の激しい女の子だ。



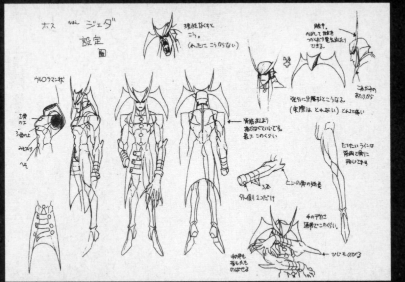
銃を使う攻撃（大パンチ）のアイディア4案。最初のデザインはこのようにラフなのだ。



バレッタの性格が一目で分かるラフデザイン。「セイヴァー」を遊ぶ機会があったら、バレッタのしゃがみガードスティック入れっぱなしを試してみると面白い。

して。
石：描いて画面に出して、それからドットを整理して色を整理してという形でやっていきます。
編：そこからモーションを…
船：いや、それができたら攻撃とか必殺技のイメージが大概できるんですよ。優れた人が作れば作るほど技を企画しなくていいんですよ。
編：すぐに分かってしまうんですか？
船：感覚的に分かるんですよ。だから、ストⅢの時に安田が元ポーズを作っているのを見た時に、もう全部イメージが湧いたんですよ。こういうパンチをしてこういう拳法を使うんだろうなって。
編：攻撃パターンを先に決めているという訳ではないんですか？
船：うーん、決めてますけど。いまいちデザイナーが作った元ポーズというのは情報量が少ないんです。もちろんそこからキャラの性格やイメージを考えていくんですけどね。
編：その辺はあまりにもポーズが死んだ、固まったものだと…
船：そうですね。情報量ですね。

設定資料から ～ジェダ～





「セイヴァー」のラスボス、ジェダの設定図。胸に付いた大きなボタンが目立つが、モチーフはずばり学生服だとか。「ヴァンパイア」シリーズはコスプレでの人気が高いが、ジェダの大パンチもぜひ再現して欲しい。

ただ単にパーツがついてるというんじゃなくて。
編：それはプログラムにも同じようにいえるんですか？
船：やることないよね。
山崎氏（後出）：ええ。とりあえずやることない。
船：本当に上手い人がやってるモーションはこっちでいちいち考えなくていいんですよ。それをゲームに合わせて直していいだけの話で。でも下手な人がやるとそこを考えないといけない。ボタンが6個あったら技も6つある。そのたった6個やるのにすごく疲れる。で終わった後に見るともう凝りようがない。「どうやっても格好良く作れない。描き直してくれ」って。
編：それは「ヴァンパイア」でもあったんですか？
山崎氏：あると思います。
船：メインの人がやっている技はやはり経験値が高いからいいんですけど、そこについてる若い子の作ったのは同じキャラでもちょっとまだまだかなと。
編：そこから経験値を貯めて育っていく。
船：難しいんですよね。新人は覚えられないし容量も大きくない。でも作らなければいけないものもすごく多い。で、その一部だけやってると全体が何をしているのか見えないんですよ。それが悪循環で。でもそれを教えることはできないから、勝手に見て勉強しろとしかいえない。最終的には。
編：そういった苦労は多いですか？
石：キャラのメインがこのキャラはこういうことしかせえへん、って植え付けていかないと、突然訳分からん拳法使ったり、空手のパンチを使ったりで、イメージを勝手にそらせていくんですよ。それを引き戻さないといけないんで、その辺はしんどいなと思いますね。
編：全然合わないものを作ってしまうこともある。
船：というか、自分がそのキャラでやりたいことがあって、それをやっちゃうんですよ。でもそれは一人前になってからやってよと思うんだけどね。
編：初期の設定どおり作らないで

うまくいったことはないということですか？

石：そうですよ。「ヴァンパイア」の場合は普通にかっこいいだけのパンチとかはダメ。個性が出ていてそのキャラだからこそできる技だ、というのはＯＫなんですよ。カッコいい技ばっかり考えていたらダメという感じで。そういうことでみんな鍛えられていく訳です。

編：確かにモーション的にいうと「ヴァンパイア」シリーズが一番個性が強いですよね。

船：難しいですよ、「ヴァンパイア」は。

編：「セイヴァー」のジェダとか。あのキャラすごいですよね（笑）。

石：あれも途中からですね。それまで普通にパンチしてたのが、手がズルッと。指がちぎれていたり。「いつの間にしたん？」って聞いたら「そんなん、ええやん」って。隠してるんですよ。

編：お互いに張り合っている感じで。

石：結構隠すの多いですよ。最後まで見せない。見せちゃうと横でそれ以上のもの作られてしまうんで（笑）。だから隠すんですよ。

ただキャラクターの絵を描くだけでなく、そこにキャラクターのイメージを込めなくてはならず、更にはそれがゲーム全体のトータルイメージから外れていてもいけない。そして身近には大勢のライバルたち。実力と経験が物をいう、キャラデザインの現場はそんな厳しい現場のようだ。



石井氏が担当したＱＢ。顔の部分にある目は実は偽物で、頭にある大きい複眼が実際の目だとか。「安田に昆虫系といったら、蜂女っていわれて。最初はええぇっ蜂女？　って思った」（船水氏）

キャラマンにはよく泣かされます

プログラム

見えない部分だがこれがないとゲームは動かない ゲームの心臓部。見えないが故の苦労とは何だろうか。

プログラムがきちんと組まれていなければ、いくら美麗なグラフィックがあろうと全く意味がない。ゲームのルールの部分を形にしていくその現場を、山崎慎一郎氏に聞いた。

編：プログラムはキャラができてからが本番ということになるんですか？

山崎慎一郎氏（以下山）：そうですね。キャラアップしてからプログラムアップしていくので。大体並行してますけど。

編：キャラマンに泣かされることも多いのでは？

山：よく（笑）。

船：キャラアップ1週間前くらいに全容量の2／3くらい来たりして（笑）。「これ画面出してくれ」って、どうすんだよって。「まだですか？」なんていわれた日には（笑）。

編：プログラムは分担されているんですか？

山：そうですね。スクロールの背景作る人とデモを作る人。あと、

（株）カプコン ソフトグループ

山崎慎一郎氏



船水氏曰く「彼は間違いが少ない。スーパープログラマーですよ」。ところが当の本人は「初心者です」と笑う。

プレイヤーのメイン部分作る人と末端のプレイヤー作る人にたいてい分けてやってます。

編：末端のキャラを作る人というのは何を？

船：技を作るんです。企画マンがつけた当たり判定とかキャラ送りのスピードとかが動かなくちゃいけない。それを全部作ります。

編：そういう部分のチェックって大変そうですよね。

山：「ヴァンパイア」ってすごくパターン数が多いですよね。すると当たりの種類とかキャラ送りも増えてプログラムするデータも多くなってくるんですよ。で、人間だから間違いもしてしまう。

編：データはどういう感じで打ち込まれるんですか？

船：例えば、キャラ送りというのは全体が10枚で構成されていたら、1パターンを60分の3秒表示するとか決めてそれを打ち込む。あとは企画が決めた攻撃力のデータとか。

山：紙に書いて打ち込む時が一番眠たいんですよ。プログラム組んでいる時はいいんですが。

船：今回インパクトゲージシステムってありますけど、あれの根本的な計算が違ってたんだよね。

山：そうです。

船：何カ月も誰も気づかなくて。ロケテストに出したら変なところがある。で、調べていったら、おお、違ってる（笑）。

山：計算式自体も間違ってたんですが、更にデータも違ってたおかげでかえってきれいな数字が出て尚更気づかなかった。でもそれをすごい複雑なタイミングで引くと即死するくらいのとんでもないことになったんです。

編：素人考えなんですが、そういうの見つけたりって気の遠くなるような作業という気がして。

山：こだわりみたいなものですね。

見えないルールを形にしてプレイヤーを楽しませるプログラム担当は、また、見えない部分の欠陥を見つけだし潰さなくてはならない。ゲームに命を吹き込むプログラムの制作は、大変緻密で、かつ根気のいる、そんな仕事であるといえる。

背景

背景には空気感が重要なんです

カプコンゲームの背景は、新ゲームを遊ぶ楽しみの一つだ。トータル的にゲームを見る必要のある背景について京谷有紀氏に聞く。



「ヴァンパイア」シリーズの世界観を醸し出すのに、背景も大きな役割を担っている。背景制作ならではの苦労とはどういったことなのだろうか。

編：「ヴァンパイア」は作品ごとに背景のイメージが変わっていく印象がありますが。

京谷有紀氏（以下京）：前回は例えばフェリシアのステージとかそういう感じだったんですが、今回は誰のステージでもない、魔界というコンセプトが先にあったので。

編：魔界だからああいう感じになった。

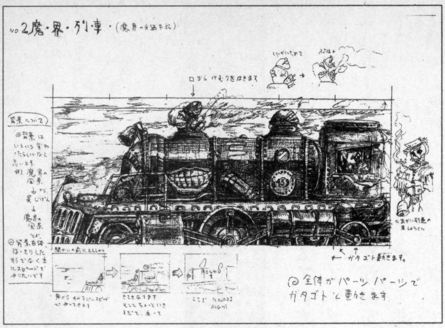
京：そうですね。でもそんなに魔界魔界してないところが多いはずなんですよ。現実味があって、でもモンスターがいてもおかしくない空間という感じでやったんですけど。



(株)カプコン スクロールグループ
京谷有紀氏

京谷氏がカプコンに入社した当時は女性が背景ということになっていたそうだ。「キャラクターに向かない子が多かったから。今は関係なくなりましたよ」（船水氏）

編：背景はキャラクターとかストーリーとか世界観と同時進行で進むんですか？
京：そうですね。同時進行で。みんなでラフを描いてその中からいいものを。
編：では何パターンも作られる訳ですね。
京：最初の絵はみんなで1日何枚も描きます。ドットで描くのはその中でも一番いい奴なんですけど。



汽車をモチーフにした背景画。実際に見てみると分かるのだが、いろいろな部分が動いています。ぜひアーケードで見てほしい背景の一つだ。

編：何人くらいでやっているんですか？
京：途中から増えますが、もともとは5、6人で。
編：1枚描くのにどれくらい時間がかかるものなんですか？
京：ドットだけだったら早い人で1カ月、新人さんだと半年かかる人もいるかもしれない。
編：京谷さんはもうエキスパートという感じで。
京：どうでしょう。
船：エキスパートですよ。謙遜しない（笑）。
編：じゃあいい背景、悪い背景の違いももう十分おわかりだと思うんですが。
京：空気感みたいのが重要でして。背景はキャラクターの後ろになるように。例えば赤い色や赤系の色を抑えたり。
船：背景やる人はトータル的な絵として考えなくちゃいけないんですよ。
編：1画面だけではないから。
船：で、全体のバランスとか、キャラクターとのバランスとか考えて作らなくちゃいけない。一歩引いて見ないといけない。そういうセンスが必要なんです。
京：何色もあるとどうしても暗い色が出てきて、キャラクターが死んじゃうこともありますからね。
編：6つボタンに対応した色変えキャラの場合は背景優先で色を決めて行くんですか？
京：背景はこれ以上変えられないという時はお願いすることもあります。
船：プレイヤーで使っている色も背景のも基本的に同じ階調しかないんですよ。でもそれで描かなきゃいけないんです。だからそういったバランス感覚といったところが非常に重要になるんですよ。

すべて手打ちで作られたカプコンゲームの背景。目立ちすぎてキャラを殺さない配慮をしながらもゲームの世界観を作り上げる個性を発揮させなければならない。
自キャラばかりに目がいきがちになるのも仕方ないが、背景にも視線を向けてみよう。配慮に配慮を重ねた苦労の後が見えてくるかもしれない。

面白いゲームを作り続ける姿勢

カプコンが目指す信頼性の高いゲーム。それを支えるカプコンスタッフの現場には、優れた才能とそれに裏付けられた自信がある。だが、それが自分の個性をただ主張するだけでなく、共同で何かを作り出しているというコンセンサスに基づいている点に注目すべきだろう。
カプコンの制作スタイルがゲーム作りの理想だというつもりは勿論ないが、信頼性の高いゲームを作るという一点において、このスタイルが理想に近いということは、発表されているゲームが裏付けている。そしてそれはカプコンゲームのみが持つ個性をも生み出しているといえるのではないだろうか。



ENIX
CROWD
GIVRO

クラウド・ギブロ・エニックスの
3つの個性の融合

エニックスのサターン参入第1作の「七ツ風の島物語」は雨宮慶太氏のイラストをゲームの中で動かすという挑戦的な意欲作だ。その現場では何が起きていたのか。

「ゼイラム」の雨宮慶太監督率いるクラウド。「ワンダープロジェクトJ2」など個性的な作品を生みだし続けるギブロ。そして共に数々の名作をプロデュースしているエニックスががっちり組んで制作されているのがサターン向けに発売が予定されている「七ツ風の島物語」だ。3つの異なる才能がぶつかる現場ではどのような苦労があるのだろうか。

編集部（以下編）：それでは「七ツ風の島物語」の企画の立ち上げの経緯をお教え下さい。

雨宮慶太氏（以下雨）：まず最初に二見さんが「ゲーム作りませんか？」とやってきたのが最初。それで、かなり時間をもらって、アクションとか色々なものを考えたんだけど、一番どっぷりつかってやれるものにしようと思って。それで僕が昔から考えていた「七ツ風」の世界をゲームにしようかという話になりました。

編：ゲームの開発担当をギブロにしようとお決めになったのは雨宮監督なんですか？

雨：そうですね。もちろんエニックスと相談してということはあるんですけれども。ギブロさんの作ったソフトを実際自分で遊んでいて、だから非常に楽しみなプロジェクトになるんじゃないかと。

編：では、このお話がきた時の富山社長のご感想は？

富山徳之氏（以下富）：まずイラストレーションを見て、これをゲームに入れるのは大変だぞ、と思いました。今までとは全然質が違う。だから躊躇するところも、最初は正直言ってあったんですよ。

編：この作品は、ゲームにする際の苦労が今までとは大きく違うのでしょうか？

富：苦労というよりは努力するレベルが一段上がることだと思うんですよ。今はそれを100%までもっていく過程なのでなかなか話しづらいんですが。

編：この作品はクラウドとギブロが御一緒に制作にあたっている訳ですが、制作の過程で衝突した場面などはあったんでしょうか？

雨：揉めたというのは無いんですが、ゲームをどういう風に形にしていくかという部分で、僕の考えているのと違う形をギブロさんから提示されて。そこで大きな変更というのはありました。一つ大きなシナリオというのがあって、それをどのように解体していくかという作業があります。そのシナリオを直列で解体していく部分と並列で解体していく部分というところは大きく違うんですが、その部分が一番大変だったかな。でも、もうかなり昔の話なんで忘れちゃ



ったんだけれども、今、最終的には一番最初に書いたシナリオに近い形に収まりつつある。ただこのプロセスのおかげで皆の頭にストーリーが入ったという点は良かったと。

編：監督から最初に提示されたものはゲーム化するには難しかったんですか？

富：その前に、監督のしたいことを理解する必要がありますよね。観念的な部分なので、こちらに十分には伝わっていなかった。だから話し合いの中で、あ、ここは違ったな、という所や、そこはそうだったんだと、うなずく部分も結構ありましたね。



雨宮慶太
KEITA AMEMIYA

1959年生まれ。映像作家。CM制作を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界で不動の地位を築く。ゲームではPS用ソフト「PAL」（東北新社）が発売中。またN64用ソフト「デュアルヒーローズ」（ハドソン）に関わる。

編：そういうプロセスを越えてきて、今はいい形になりつつある訳ですね。

雨：ベストの状態におさまりつつあります。

編：今発表されているイラストを見ると、これがどのように動くんだろうかとすごく興味があるんですが。

雨：動きはいいんじゃない。ポリゴンにしなくてよかったと思ってます。

二見眞治氏（以下二）：実は３Dでやろうといって怒られたことがあるんですよ。それをやるならこのゲームじゃないって。

雨：多分ポリゴンのほうが楽だったね。その方が楽して誉められたかもしれない（笑）。覚悟がいるよね、２Dは。背景は画用紙に絵の具で描いてるし、キャラクターも僕がデザインするのと同じやり方を原画の人に教えてる。まず主線を背景に、マーカーも同じもの買ってもらって、そのマーカーで色つけて、影とか色鉛筆でつけたり。頭とかパースとか、全部イラストで描いてもらってそれを取り込んで。取り込んでから直してもらうから。

編：それはこれまでの方法とは大きく違うものなんでしょうか？

富：というか、普通に考えるとそれが一番いいと思ってもはしょるじゃないですか。

雨：線画描いて取り込んで、とか。

富：一回紙に全部着色するんですよ。それを取り込んでうちのスタッフがバラしている。だから原画レベルでの一つ一つのコマがない。ばらしたパーツはそれでおしまい。だから量はたくさんありますね。

編：アニメーションを取り込むのではない？

雨：アニメじゃなくてパーツだから。アニメだと楽なんです。量だけできればいいから。

編：各パーツを多関節で動かしていく。

雨：そうそう。多関節の場合、驚いた顔だけとか目だけとか、必要なパーツを吟味して描く人に発注しなくちゃいけないんですよ。そこは一番大変でしたね。量だけいっぱい描いてもらうのは楽なんだけど、量もあって頭も使わなくちゃいけないというのは、勢いだけでいけなかったりもするから。

編：多関節ということで、動きもこれまでにないものになっているんですか？

富：逆に多関節だけど多関節に見えちゃいけないんですよ。ロボットを作るときに多関節に見えるのはいいんですが、そうではないですから。多関節の技法を使っただけで多関節に見せたい訳じゃないので。

編：自然に動かしたい訳ですね。

富：イラストレーションを自然に動かすということを多関節でやってみようということだったんで。

編：今回、外部のクリエイターである雨宮監督の世界をギブロさんが表現することになった訳です



富山徳之
NORIYUKI TOMIYAMA

（株）ギブロ代表取締役。同社の開発したN64ソフト「ワンダープロジェクトJ2」では思考部分のプログラムを担当、今回この「七ツ風の島物語」にもメインプログラマーとして関わる。

が、その部分で制作現場に変化はありましたか？

富：今までも、違った意味での内部的刺激はもちろんありましたが、今回は、特に絵を描く人間たちが今まで以上のことをやらなくちゃいけない。そういう面で刺激を受けて1つステージが上がってる訳です。そういう意味では影響を受けていると思います。僕個人でいえば、監督の遊びに対する認識に触れてみて、自分の中で抜け落ちていた部分を感じて、なるほどそういうことは忘れていたな、と思いましたね。

編：ではギブロさんと組まれての雨宮監督のご感想は？

雨：まず掛け持ちしないところが違う（笑）。今5本入ってますとか10本入ってますとか。多いところでは20本とか。こういうのが大体普通なんですが、最初二見さんと行って、今何やってるんですかって聞いたら、（ワンダープロジェクト）J2だけだって。J2しかやってないところで大丈夫かなって。でもつきあっていくうちに分かったけど、この人数でも1本しかできないよね。絶対。

富：うん、できないですね。

雨：だからまずはそれが一番大きい。自分の中で。

編：雨宮監督とギブロさんとの間では普段どのような形で打ち合わせされているんですか？

二：現場レベルの話は直接監督とやりとりをしています。

富：うちの企画担当が監督と細かく見させていただいているんです。

編：かなり細かい部分まで監督は目を通されているんですか？

雨：細かいというか、全部見てますよ。ダイアローグも一字一句全部見てるしキャラクターの動き、色とかも見てます。逆に僕の知らないことはないですよ。

二：現場のスタッフ一人一人が監督の世界観を理解して、一番いい形の表現を作っている。その作ったものに監督がチェックをいれてそれが返ってくるんです。

雨：だから、名前はちょっと覚えてらんないんだけれども、どの顔の人がどのキャラクター作っているかというのは分かるよ。だから映画の現場に近いよね。この人は何をしているかというのが見えるから。

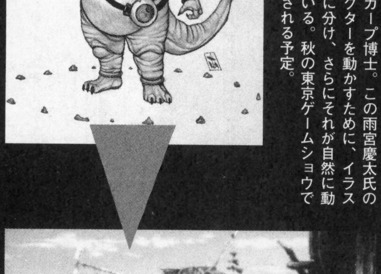
編：現場から見て監督のチェックは厳しいですか？

富：僕はこれからなんで（笑）。

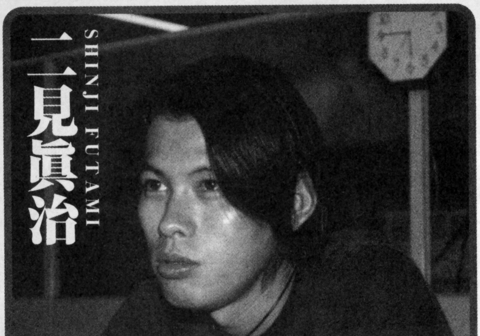
雨：普通ですよ、普通（笑）。

二：昔からのエニックスのスタイルという部分もあるんですが、より一層個人が作っているというところが明確になりましたね。もち





このゲームの主人公ガープ博士。この雨宮慶太氏の個性あふれるキャラクターを動かすために、イラストの各部分をパーツに分け、さらにそれが自然に動くように工夫されている。秋の東京ゲームショウでは遊べるものが出展される予定。



（株）エニックス商品企画本部・ソフトウェア企画部。これまでにスーパーファミコンソフト「天地創造」（クインテット／エニックス）のプロデュースなどを担当。

ろん雨宮慶太という一個人の作品という部分もあるんですが、そこにはギブロさんというスタッフがいないと実現しませんし、それもギブロという会社じゃなくて、例えばグラフィックの一人一人のスタッフがいる。だから監督が個々のスタッフの顔が見えているというのは、エニックスとしては非常にうれしいですね。

編：この「七ツ風の島物語」のキャラクターは雨宮監督の個性が強く反映されていますが、そこにプログラムなりデザインを担当している方の個性が出てくる場合はあるんですか？

二：出てます。でもそれはあくまで監督の描いたデザイン画をドットに起こしたという、一つの制作の過程なんですよ。最終的にはそこにプログラマーの手で動きが入って、初めてそこで監督の表現したいものになるか、ということなんですよね。だからといってドット描いている方は一つの過程かというと、その方々がしっかり描かないといけない訳ですよ。映画の世界はあまり知りませんけれども、最終的なアウトプットがどうなるのかが一番大事なんですよね。

編：そういう意味でも映画の現場に近いんですね。

雨：うん。

富：逆説的に僕はその辺の個性が出てない方が良いと思うんです。このゲームは監督の世界にどれだけ忠実にやれるかが命題だと思うので。ただ、そうはいっても各個人の持ってるものが出る。でも、例えば動きが付くとして、それは監督とは違う人が付けている動きだけれども、それは監督の世界の中にあって、監督が予想している動きな訳です。それも含めて監督の世界なので統括的に見ていただかないと違ってしまうかな、と思うんですね。

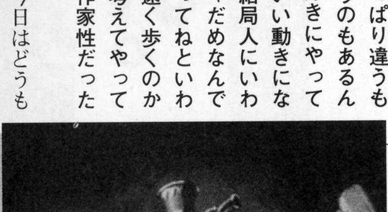
編：では逆に現場から上がってきたものが監督の想像以上に良かったという場合はありましたか？

雨：とりあえず好きにやってくれというスタンスだから。好きにやってくれということは考えてやって下さいということ。でも好きにやってといって、やっぱり違うものはあとで直すというのもあるんだけど（笑）。でも好きにやってくれる人はやっぱりいい動きになってくると思うし。結局人にいわれた通りにやるんじゃだめなんですよ。これは全部やってねといわれた時に、こいつは速く歩くのかゆっくり歩くのかと考えてやってみる。そこって結構作家性だったりするしね。

編：分かりました。今日はどうもありがとうございました。

「七ツ風の島物語」とは

この「七ツ風の島物語」は、雨宮監督が10年以上温めていた「異邦見聞録」を元に作られた作品である。エニックス、サターン参入第1弾ソフトとなるこの作品は「黒い風」が吹き全ての物語を失った「七ツ風の島」に、主人公ガープ博士となったプレイヤーが新しい物語を示すという物語で、プレイヤーは、様々な仲間の力を借りつつ謎を解いていくことで、プレイヤー独自の本を作っていくのである。発売は今秋予定だ。



不思議な機械の前に立つ主人公の竜人、ガープ博士。

ASTEC21

スタッフの個性が強く反映された「AZ-I-TO」。その狙い。

「秘密基地」を作るという、特撮もので育った世代には非常にキャッチなコンセプトを持つ「AZ-I-TO」。この作品を作ったのはいったいどういう人たちなのか。

秘密基地を作るという独特のコンセプトでその手のファンの注目が高かった「AZITO」。その制作過程を株式会社ASTEC21、ソフト開発室、プログラム課の大堀晴生氏、企画課の山下宣之氏に伺った。

マニアを狙ったコンセプト

編集部（以下編）：「AZITO」制作のきっかけは？

大堀晴生氏（以下大）：「シムシティ」とかが出た時に、「なぜこれで秘密基地作れへんのかな」とずっと思ってたんですよ（笑）。それでこんな感じのゲームどう？っていったら、いいね、ということになって。

編：異色な企画だけに不安はありませんでしたか？

大：ありましたね。マニアに受けるような内容だったので、その層に無視されたらどうしようと。

編：制作期間はどれくらいで？

大：8ヶ月ですね。本当に遊べるようになったのは最後の7ヶ月目くらいで、デバッグが大変でした。

編：プログラム的に苦労されたりしたことは？

大：そんなに高度なことはしていないですよ。逆にゲームのルールを固めたりする部分が大変でした。例えば人間動かしますよね。それが普通に動いている場合は問題ないんですが、たとえば一つ抜いた場合にどういう風になるか。そういったところでたくさんパターンがあって。それを一つ一つ潰していくのが大変でした。

編：ただ秘密基地を作るだけじゃなくてシミュレーション色も強いですよね。

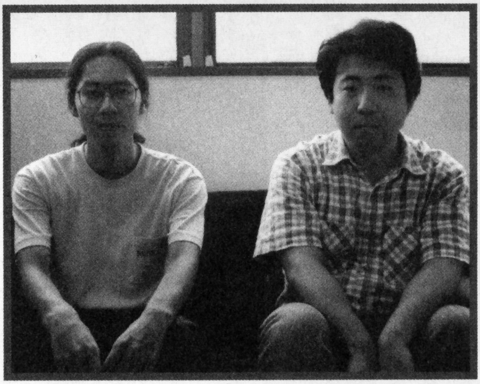
大：最初は子供の頃、砂場でやってた、ごっこ遊びを追求していこうということで、怪人なんかどんどん出して友達と戦ったりするという形だったんです。でもそればっかりだと一方通行だなと。で、タイムボカンシリーズで悪役が変なもの売りますよね。あれやったら面白いんじゃないかと思って。

当時の雰囲気を醸し出すために

編：企画の面で苦労されたことはありますか？

山下宣之氏（以下山）：セリフにそれらしい特徴つけたりするのは、自分でテレビ見た経験があるので楽だったんですが、問題だったのが物とかの説明の部分。昔の図鑑の説明とかって結構面白おかしく書いてあったじゃないですか。ありえないようなことも平気で書いてあるし、その面白さを生かすためにはどうしようと悩んだんです。





（右）株式会社アステックトゥーワン　ソフト開発室プログラム課
大堀晴生氏（左）同社ソフト開発室企画課　山下宣之氏

編：難しいですよね。

山：いろんな本を調べるんですよ。でも古い本じゃないとそういのが書かれてない。新しいのはものすごく理屈っぽくて読んでるとこっちが疲れてくる。でも昔のものは楽しいんです。ずっと読んでいても飽きがこない。それを目指したくて。

編：パッケージのビジュアルにしても色あせたような昔風のものになってますよね。

大：ああいった絵は逆に今見たら新鮮だと思うんですよ。で、どうせやるなら徹底的にやろうと思いまして。

編：発売前、途中からアニメ風のキャラクターが露出し始めましたが、そこは何か変化があって？

山：一番初めのコンセプトが20代の後半を狙ってみるという形だったんですが、もう少し下の層も狙ってみようということで。

編：では「AZITO」についてどれくらい満足されていますか？

大：狙いはいいと思うんですが、「AZITO」というゲーム自体イメージが曖昧なところがあって。例えば博士の絵とかオペレーターの部分とかがどっちつかずで結局最後まで中途半端になってしまった。その辺が不満かなと。

山：特に怪人の一枚絵というのは昔の方が見れば「ああ」という感じなんですが、博士とかオペレーターとかアニメにしてしまったんで、そこでかなりギャップが生まれたかな。

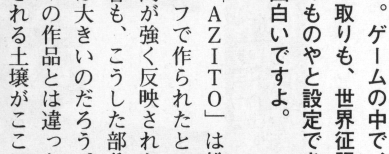
編：オペレーターの顔などにアニメを使うことに葛藤があったんですか？

山：どっちかに統一したかったんですが、今の若い人はリアル路線だと引いてしまう部分があって。あとはテレビで怪人がやっていた作戦みたいなこともっとやりたかったですね。オーバーなものからささいなものまで。

編：世界征服のために子供をさらったりするわけですね。

大：基本は幼稚園バスですから（笑）。ゲームの中で、幼稚園バス乗っ取りも、世界征服も同じレベルのものやと設定できるんでこれは面白いですよ。

「AZITO」は総勢5人のスタッフで作られたという。個人の趣向が強く反映されたそのゲーム内容も、こうした部分によるところは大きいのだろう。大きなメーカーの作品とは違った作品が生み出される土壌がここにはあるということなのだろう。



基地を大きくして怪獣、ロボットを作り出す。

「AZITO」とは

ゲームのタイプは「シムシティ」や「TOWER」を彷彿とさせる経営シミュレーションゲームだが、その内容がマニアの心を捉えて離さない。なんといっても秘密基地を作るのだから。当然経営的な要素もそれらしくなっている。世間に怪しげなものを売りつけたり、怪人を生産したり。おまけに首領は基地の人員の職場環境にまで気を配らなくてはいけない。変にリアルで変に特撮らしいところがなんとも愉快な個性的ゲームだ。

IDEA FACTORY

厄痛

新しい力が生む突出した個性

「厄」。そのあまりに独特なビジュアルは他のPSソフトの追随を許さない。こうした作品を生むアイディアファクトリーという土壌とは

「厄」そして「厄痛」といった一種不気味なゲームを発表する一方で、「スペクトラルタワー」というファンタジー基調のゲームを制作したアイディアファクトリー。不思議なメーカーである。その開発現場の統括者であるアイディアファクトリー取締役、桑名真吾氏に話を聞いた。

個性的問題作「厄」の登場

編集部（以下編）：「厄」は何人くらいで作られたんですか？

桑名真吾氏（以下桑）：人数的には10名くらいですが、ほとんど僕が作っていました。皆やりたがらなかったんですよ。こんな気持ち悪いの嫌だって（笑）。しょうがないので、僕がテキスト打ったりCGのモデリング作ったり。でも、他人がやってるのを見て「それ違う」ってケンカになるということもありますからね。

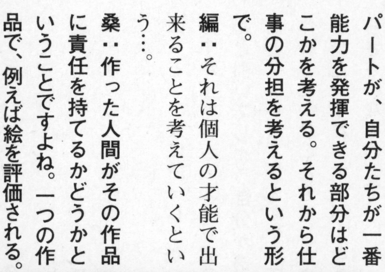
編：イメージを正確に伝えるのが難しそうなゲームではありますね。そういった、桑名さん自身の中にあるアイディアはどのように他のスタッフとすりあわせていくんですか？

桑：アイディアは僕のもあるんですが、みんなの出したものも勿論あるし、社外の人が出したものもある。うちは営業会議とかなくて、まず商品として存在する意味があるのかというところから始めるんです。要は他のゲームと違ったものかどうかというチェックを打ち合わせの時におこなって、個々のパートが、自分たちが一番能力を発揮できる部分はどこかを考える。それから仕事の分担を考えるという形で。

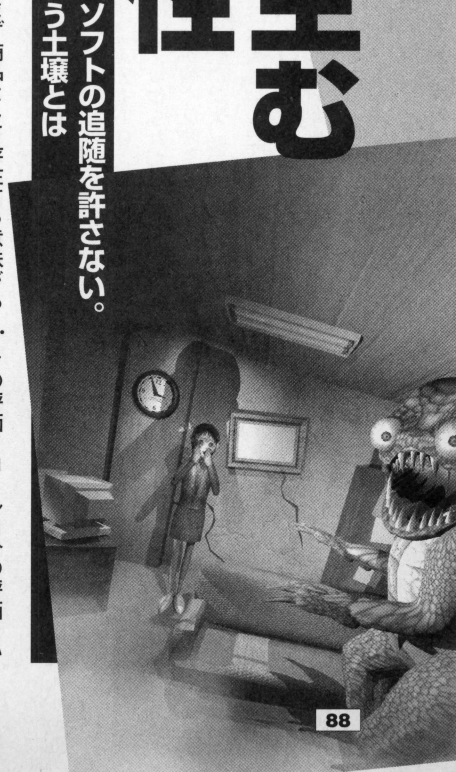
編：それは個人の才能で出来ることを考えていくという……。

桑：作った人間がその作品に責任を持てるかどうかということですよね。一つの作品で、例えば絵を評価される。その評価イコール自分の評価という認識でみんな作ってますから。

編：そういった打ち合わせの中で、あるスタッフが前の仕事と違う部分で作品に関わることもあるんで



（左）アイディアファクトリー　プロデューサー桑名真吾氏（右）同社マーケティングマネージャー佐野一直氏。佐野氏は同社の広報を担当。だが「広告打つならCGムービー1本作った方がいい」（桑名氏）という方針のため苦労しているという。「どうやって宣伝すればいいんですかっていうから、何か変なことしてページ取ってこいっていいました（笑）」（桑名氏）



すか？

桑：ありります。ないようにはしてるんですが。中心のスケジュール管理者は動きませんが、例えばグラフィッカーとかはかけもちでやったり。自分で立候補して入ってくることもあります。

編：かなり流動的というか。

桑：自主性ですね。実力のない人間は、当然周りが納得できるレベルのものを出せない訳ですから、それが採用されることは絶対にない訳です。例えば絵を描いている人間はより多くの人間に見てもらいたいというところが根本で、それは純粋に良いものを描いた人間が勝ち取っていく訳で。



観葉植物が配置されたアイディアファクトリーの開発現場。スタッフは総じて若く、フランクな雰囲気が漂っている。

「厄痛」での第2の挑戦

編：「厄痛」は、「厄」である程度土壌ができたところに作ったという部分があると思うのですが、スタッフの意識は「厄」の頃と変わりましたか？

桑：それは変わりましたね。「厄」は発売前のパブリシティは最悪だったんですが、口コミで発売日以降も売れ続けた。そこで論議もたくさんおこる訳です。手紙もたくさんきましたし、ゲーム批評には「ふざけるな」と書いてある（笑）。そんな中で、プロのアーティストの方が反応してくれた。例えば怪奇マンガを描かれている御茶漬海苔先生とか。中で日野日出志先生が「厄」みたいなものを作った人に会ってみたいというのでお会いして、受取り手それぞれだよ、という話で迷いが取れたというか。それで続編の話も進んでいったわけです。

編：「厄」の時にやりたがらなかったスタッフの方も今度は？

桑：やっぱりやりたくない人はいますよ。それを「おまえ仕事なんだから」ってやらせると、嫌々やってる気持ちがゲームに出てしまうのでそれはよくないし、やりたい人間をそろえるのもプロデューサーの仕事ですから。

編：お互いをよく理解したうえで可能な形ですよね。規模が大きくなると難しくなってくるような気がしますが。

桑：会社を経営している以上大きくしなきゃいけないということは分かるんです。でも、例えばいい絵を描きたいとかゲームのシステムを突き詰めていきたいというところをプライオリティの一番においておきたいんです。

編：そういった意識はスタッフ皆さん共通で。

桑：と、自分は願ってます。

現在制作中の「スペクトラルフォース」では1000対1000の集団戦闘シーンがあるという。この突き抜けた感覚は、若い会社、そして若いスタッフだからこそ可能なのかもしれない。次はどうやって私たちを驚かせてくれるのだろうか。

「厄」、「厄痛」とは

いじめられっ子の復讐というキワドイテーマを扱った「厄」。そしてゲーム誌の女編集者に自社のゲームを酷評されてソフト会社の社長が自殺するところから始まるドラマを描いた「厄痛」。

この2本のアドベンチャーゲームは、各キャラの視点でゲームができるザッピングシステムと、その独特なCGが大きな特徴である。「厄痛」からはキャラデザインに怪奇マンガ家日野日出志氏を迎え、CGの個性にさらに磨きがかかったといえる。

ちなみに「厄痛」の女編集者は桑名氏によればゲーム批評の編集長がモデルになっているのではないそうだ（笑）。



写真は「厄痛～呪いのゲーム～」より。「厄痛」のゲーム内ゲーム「お魚ちゃんフォーエバー」は必見。

TAITO

Gダライアス

看板タイトルの続編として恥じない出来を

シューティングファン待望のダライアスシリーズの続編がついにリリースされた。制作者たちは、このビックタイトルの続編をどのように生み出していったのだろう

一作目から10年。2Dから3Dになったダライアスの世界

ダライアスシリーズといえばシューティング好きには特別なタイトルだ。10年前、3画面構成という斬新な構成でリリースされた一作目から、94年に発売された外伝まで、美しく華麗なビジュアルと演出、ZUNTAの小倉氏による深いサウンドは私たちの心を掴んで離さない。

そしてついに新作が登場。Gダライアス。2Dから3Dになったダライアスの世界は、どのようにして生み出されたのだろうか。

「Gダライアス」の立ち上がり、良くも悪くも続編として

「Gダライアス」のメインの企画からキャラクター、ゲームコンセプトに至るまで全面的に監督、担当された、ゲームデザイナーの阿部直光氏は語る。

「もともとシューティングゲームが作りたくてこの業界に入ったんです。でも、ちょうどレイ（去年発売されたレイストーム）の企画が動いている時で何回企画書を書いても通らなかった。そのくせ別のジャンルのゲームだとOKがでる。畜生！ 俺はシューティングがやりたいんだ！ って言っても『うちにはレイがあるから』って言われて……」。その後、会社側からダライアス新作の話が舞い込んでくる。ダライアスといえばシューティング王国タイトーを代表するビッグタイトル。以前からシューティングを作りたいと主張していた阿部氏に白羽の矢が立ったというわけだ。プレッシャーは？

「ありましたよ。シューティング



タイトー業務用アーケードゲームの制作行程

1 ゲームデザイナーの素案提出
タイトーでは、ゲームデザイナーのアイディア書のことを素案と呼ぶ。だいたいA3サイズ2～3枚程度のもので、ゲームの簡単な概要が書かれている。

2 プロデューサーによる素案の検討
前期の仕事を終えたプロデューサーが新しいゲームに取りかかる第一歩。プロデューサーがゲームデザイナーを兼ねる場合もある。

3 プロデューサーの企画書提出
プロデューサーによって、予算やスケジュール、見込み販売枚数などの製品計画書が作成される。



阿部直光氏
ゲームデザイナー　株式会社タイトーTG事業本部　TG生産開発部第一開発課所属。今回のGダライアスでは企画からキャラクターまで担当。制作の中心人物。ベストワンシューティングはゼビウス。「あれほどハマったゲームはありません」

ゲームを作りたいという気持ちはすごく強かったけど、でもまさかダライアスがくるとは……。これはへたなものは作れないな…と。人気があってファンを納得させる仕上がりでなくてはならないし、ここまできてダメだったら、今までダライアスの歴史を培ってきた先輩たちにも申し訳が立たない。正直からだが震えました（笑）。でも、チャンスだと思ったんです。シューティング作りたくて、作れなくて、これは俺の最初で最後のチャンスかもしれない、と」。最初で最後のチャンス。それは、Gダライアスを企画から阿部氏を支え、ともに制作した大坂誠氏も同じ気持ちだったという。「レイが動いているの見ていいなぁと思ったんです。自分でも作りたいな、と。僕もやっぱりシューティングが好きで、ゲームデザイナーになったので。企画書書いても下の方で止まってしまう。パズルものなんかやらされてまして（笑）。最初で最後のチャンスかも…、と」。そして「Gダライアス」は通常の倍以上の人間が集められ、一大プロジェクトとして動き始めた。

魚介類シューティングとしてGダライアスのキャラクター

美麗なグラフィックなどと共にダライアスシリーズの大きな特徴は、ステージ面の多さとその最後にプレイヤーを待ちかまえるボスキャラクターにある。それらメインキャラクターのデザインがすべて魚介類で構成されているのだ。「キャラクターを決めるときは大坂と二人で専門の図鑑を沢山買い込んで、いろいろ研究しました。果てはディープシーアニマルなんていうLDまで見ましたね。その中で、今まで出ていなくてシルエット的に個性的なものをと考えてチョイスしました。」（阿部氏）今回のGダライアスは今までにも増して個性的なキャラクターが多い。メンダコやクリオネ、そして現存しないアノマロカリス。「アノマロカリスは一応科学者の憶測を元に（笑）。エイトフィートアンブレラ（メンダコ）などは最初はザコキャラで考えてたんですが、モーフィング機能を使ってみたいと考えた時に、もしかしたらいいキャラクターになるかも、と考えまして。実は企画当初はモーフィングが使えるかどうか分からなかったんですが、出来る！　と信じて進めちゃいました（笑）。こんな考え本当は危険なんですが、結果的に出来たので良かった。ジ　エンブ

4　企画書承認
この承認を得るまでが難事業。販売や店舗の意見を取り入れることもあり、この段階で様々な意見の折衷案を取れば取るほどダメゲーになる可能性が高いようだ。プロデューサーの腕の見せどころ。

5　プロジェクトチーム編成～実作業開始
チーム構成はだいたいプロデューサー（1名）、ゲームデザイナー（1～2名）、プログラム（2～6名）、キャラクター（2～10名）、サウンド（1～2名）、デザイン（1名）、ハード（1名）、パブリシティー（1名）で構成される。また、ギミック付き筐体の場合はこの他にメカ（1名）が入る。

6　中間ロケーションテスト
だいたい3カ所程度で秘密裏に行われる。インカム自体より、プレイヤーの意見を反映させるのが目的。

7　最終ロケーションテスト
中間とは変わって、インカム重視のロケテスト。全国規模で大々的に展開される。この結果によりだいたいの出荷枚数が決定。

8　マスクアップ
キャラクターの締め切り。

9　マスターアップ
プログラムの締め切り。ここでゲーム完成となるが、その前日までスタッフの血のにじむようなバグチェックが行われている。

10　品質管理
この部署はタイトー最強のゲーマーが揃っており、ゲームプレイを繰り返し最終仕様と相違点がないか最終バグチェック、確認作業を行う。この部署から連絡が入るとプログラマーたちは顔面蒼白となる。

11　量産～そして販売
すべて終了。ここまでの作業は約1年から1年半かかるという。

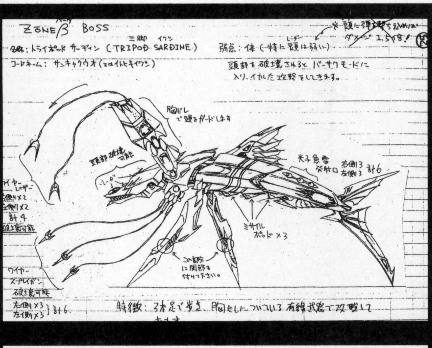


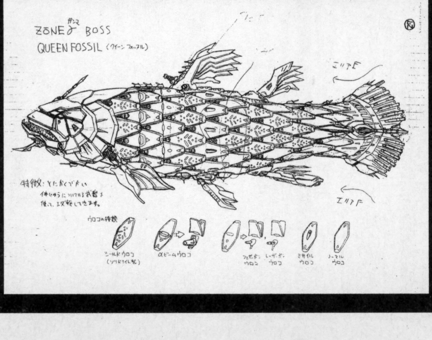
大坂　誠氏

株式会社タイトー　ＴＧ事業本部
ＴＧ生産開発部第一開発課所属。Gダライアスでは企画部分やキャラクターなどサブ的なポジションで阿部氏を支える。ベストワンシューティングはスペースハリアー。曰く「この作品を見て、自分でもゲームが作りたくなった」とのこと。

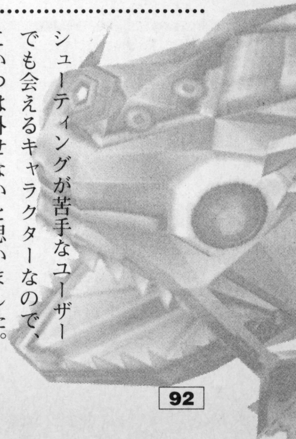
リオン（クリオネ）やアコーディオンハザード（アノマロカリス）などもモーフィング機能を使って作ってますね。」Gダライアスは全15ゾーン。すべての面を埋めるのはかなり大変な作業だったようだ。ボスキャラを一つ作るのに仕様が出来てから1カ月かかるという。「クイーンフォッスルといった今までいたキャラクター（シーラカンス）でも、やはりいろいろ変えてますから。寝ないでやって2～3週間。最終調整をして＋α。『命の始まり』じゃなくて終わりを見てしまいました（笑）」。そんな阿部氏と大坂氏の一番のお気に入りキャラクターを聞いてみた。「私はトライポッドサーディン（サンキャクウオ）ですね。ダライアスシリーズのキャラクターは海の世界のものが多かったので、あまり地上を歩くキャラクターっていなかったんです。この生物は本当はあまり動かないんですよ。だから動きは想像です（笑）。本物は体が華奢なので、キャラクターとして成り立つか不安はありました。でも、なんとか形になりました」（阿部氏）。また大坂氏はクイーンフォッスルの異種として作られたファイアーフォッスルが一番好きだという。「クイーンフォッスルと同じようにがばっと自機に食いつくんですが、下顎が長いせいか威圧感があるんです。考えたものより出来上がったもののほうが良い。頭と尾びれが炎で動きがフィジカル。サウンドもあの面は最終面のものがかかるので熱い戦いに（笑）」。

ダライアスというゲームにおいてボスキャラクターはかなり大切な大きなウエイトを占める。阿部氏は言う「やはり、続編を作ることになってボス戦は外せないと思いました。かっこいいのにしてやろうと。とにかくボスはデカくしたかった。自分なりに一作目の時ボスはデカいという印象がありましたし。外伝の時に少しボスキャラが小さい印象がありましたから。特にシーラカンスですね。一作目で一番最初に会うボスキャラがシーラカンスなんですよ。どんなにシューティングが苦手なユーザーでも会えるキャラクターなので、こいつは外せないと思いました。でも、キャラクターの適正の大きさというのはあるんですよね。今回は大きくしすぎたのも若干あります。（笑）」。





Gダライアス　ボスキャラクター設定資料。設定は阿部氏を始めタイトースタッフによるものだが、最終的にデザインをクリーンナップし仕上げるのは初代ダライアスからGダライアスに至るまで、タツノコプロダクションの小川氏が担当している。上：β面ボス　トライポッドサーディン。下：γ面ボス　クイーンフォッスル。



基板の性能に泣かされましたが、良いものが出来たと思っています

ゲームの陰の立て役者プログラマー。Gダライアスではキャラクターの動きを再生させたり、キャプチャービームといったシステム部分など、企画が考えたアイディアをゲームに再現させるのが彼らの仕事だ。チーフプログラマーを務めた大槻朗氏は今回の「Gダライアス」は作業が難航したと語る。

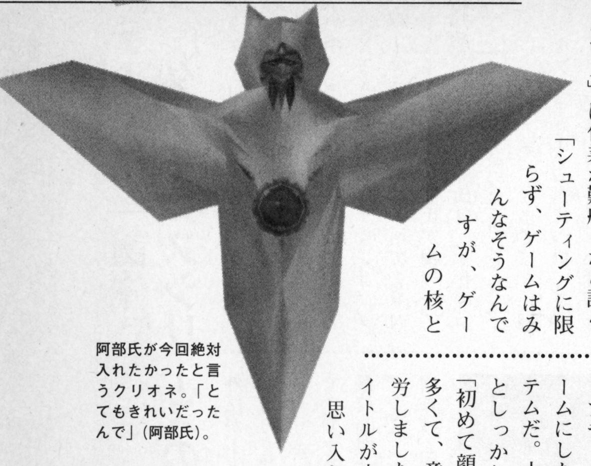
「シューティングに限らず、ゲームはみんなそうなんですが、ゲームの核となる部分を最初に作り始めて、それを煮詰めて行くのが普通のやり方なんです。ですが、今回は作業が急に押してしまって煮詰めがうまくいきませんでした」。今回の作品でいうと核はボス戦やキャプチャービームによるキャラクターのキャッチといったもの。またキャプチャーしたキャラクターをビームにしたりといった一連のシステムだ。大槻氏はその調整をもっとしっかりやりたかったと言う。

「初めて顔を会わせたメンバーが多くて、意思の疎通をとるのに苦労しました。ダライアスくらいタイトルが大きくなってしまうと、思い入れの強い人も出てくる。

これは制作側だけの話ではないんですが、ダライアスはこういうものという固定観念が強くなると、作りづらいものがありますね」。

大槻氏はダライアス2も手がけたベテランだ。Gダライアスの前はドライブゲームやガンシューティングなど筐体ものを中心にやっていたという。今回のGダライアスで、そんな大槻氏の腕の見せ所は？

「やはりクリオネやアノマロカリスといったキャラクターに使われているモーフィング部分ですね。プログラムのチームの中にそういった技術がかなり得意な人間がいまして。モーフィング自体は大した技術ではありませんが、タイトーのFXボードはモーフィングを再現するにはCPUパワーが足りないんです。その限界の中でかなりいい絵が出来たと思っています。多少処理落ちもありますが、ボス戦は素晴らしい絵を見つつかなり快適に遊べると思います」。キャラクターの動き自体は企画やデザイナーが既存のアニメーションの出来るCGツールを業務用に作り直し、作業して入れ込んだものを見て再生させた。また、中ボス以降ザコキャラに至るまでの動きなどもソフトで作っているそうだ。魚の動きをそのまま再現するのではゲームにならない。そこで魚から離れすぎない範疇でゲーム的にアレンジを加える。「だから、きっとこのゲームを魚に詳しい水族館の館長さんなんかが見たら、全然違うって言うんじゃないでしょうか（笑）」。



阿部氏が今回絶対入れたかったと言うクリオネ。「とてもきれいだったんで」（阿部氏）。



大槻　朗氏

プログラマー。株式会社タイトーTG事業本部　TG生産開発部第一開発課所属。Gダライアスではメインプログラムを担当。ベストワンシューティングはグラディウスとダライアス（一作目）とのこと。「今プレイしても古く感じない作品。すごいことです」（大槻氏）。

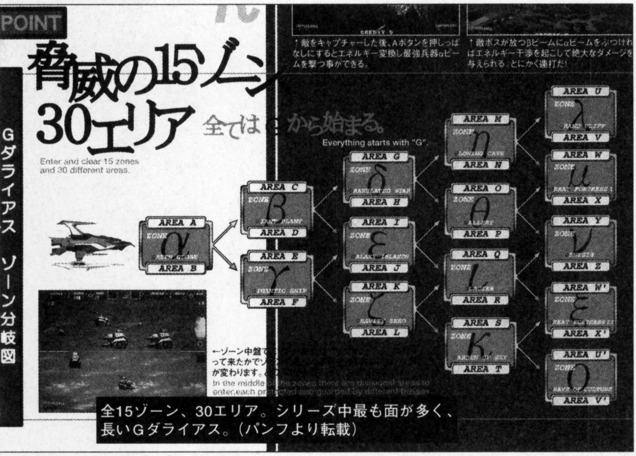
テーマは「誕生」。ダライアスシリーズの起源として

タイトーシューティングはダライアスシリーズに限らず、世界観重視の作品を作り続けている。その中で重要な位置を占めているZUNTATAによるサウンド。ダライアスシリーズはすべてZUNTATAの小倉久佳氏が担当している。企画の阿部氏は、本作のコピー「君は生命の始まりを見る」といったものや、今までにない細かなストーリー設定についてこう語る。「実は、これは対小倉用という気持ちもあって。私はすごく小倉の曲が好きなんです。小倉はいつも深くテーマを考えて曲を作るんです。でも、小倉はこんな設定なんて見ずに自分の世界でいい曲つくちゃうんですけどね（笑）」。そして作品のテーマ性についてはこう続けた「今回のテーマは誕生というものなんです。舞台はダライアスシリーズの中で一番最初です。ダライアスの2は1の何万年後というすごい未来なんですよ。外伝が1と2の間の話。なら僕は始まりを描きたかった。一番オリジナリティも出せそうだったので。ですからクリオネの面が真の最終面です。タイトルもGENESIS（起源・創世記）ですし。周りの人間からはスクリーンセイバーみたいな面だと言われてますけどね」。

インタビューの最後に阿部氏はこの作品は良くも悪くもダライアスなんで…と付け加えた。「いわゆるブランド化した作品なので。真の評価はつきにくい。結構つらいですね」。

タイトーというメーカーを代表するビックタイトルなだけに、そこには制作者の様々な葛藤があったようだ。ファンが求めるダライアスらしいもの、だが、らしいだけでは保守的になってしまう。加えて、今シューティング自体ロケーションの中で苦しいという現状がある。だが、ただシューティングとして遊ぶだけでなく、このGダライアスは表現している世界の素晴らしさがある。願わくばサウンドもきちんと聞こえる環境で多くの人に体感してもらいたい作品である。

Gダライアス　ゾーン分岐図



全15ゾーン、30エリア。シリーズ中最も面が多く、長いGダライアス。（パンフより転載）

「Gダライアス」〜歴史はここから始まる

シューティングマニアの熱い支持を受け続けているダライアスシリーズ。第4作目にあたる本作は、敵をキャッチし、オプション化したり、またその敵キャラをビームやボムに変換可能といった特殊なシステムをもった作品だ。今回2Dから3Dへとその表現を変えてはいるが、ゲーム自体はあくまで2Dで展開。そのため、分かりやすくレイストームなどで感じられた、ある種の違和感は感じられない。その分3Dとしてのキャラクターの見せ方などといった演出は美しく、かなりのクオリティを見せている。難易度的にはかなり高いが、一見の価値ありといった作品である。



敵の放つβビームにキャプチャーした敵キャラを変換させたαビームをぶつけることにより、より絶大な攻撃が可能。

Gダライアス [STG]　メーカー：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'97年（現在稼働中）

PRESENT

第2特集 大プレゼント!!

今回取材にご協力頂いたメーカー各社からプレゼントを頂きましたので読者の皆様にプレゼントいたします。

カプコン



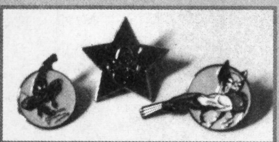


BENGUS氏直筆
サイン＆イラスト入り
QUIZなないろDREAMS
虹色町の奇跡B全版ポスター

1名様

あきまん氏書き下ろし
春麗イラストプリントTシャツ

4名様



マーヴルキャラクター
キャプテンアメリカ・
ウルヴァリン・スパイダーマン
ピンバッジ
3個1組

10名様



カプコン特製
超貴重シークレットファイル一式

1名様

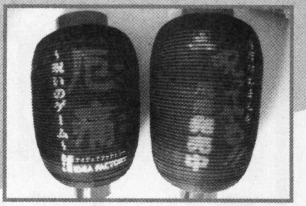
タイトー



Gダライアス
B全版ポスター

6名様

アイディアファクトリー



「厄痛」販促用提灯

4名様

　プレゼント希望者は、官製ハガキに「このプレゼントがなぜ欲しいのか」という理由を明記して、次の住所までお送り下さい。尚、読者アンケートへの併記は無効となりますのでご注意下さい。

〒104 東京都中央区湊2－4－1
マイクログループビル3F
（株）マイクロデザイン出版局　ゲーム批評編集部「夏はスイカ割りの季節」係まで
締め切りは9月2日（当日消印有効）です。

第2特集総論

多様な場所から生まれてくるゲームたち

　会社の規模から得意とするゲームまで全く異なった様々なメーカーの制作現場を、細部からそして一歩引いた視点から眺めてきた。

　今回の取材を終えて興味深く思ったのは、各メーカーから発表されるゲームが、その制作現場の雰囲気を実に見事に反映していることとだ。

　個性と自信にあふれたクリエイターたち。一見ばらばらに個性を主張しているように見えて、その実、全体としてのイメージを見事に作りだしている。

　もしあなたがゲーム制作を仕事にしたいと考えているならば、興味のあるメーカーのゲームをとことんまで遊んでみよう。きっとその雰囲気が伝わってくるはずだ。

　あなたが好きなそのゲーム。好きな理由はいくつも挙げられることだろう。だが本当に好きなのはそのゲームの制作現場の雰囲気なのかもしれない。

ゲーセン事情

BIMONTHLY TABLOID

平成9年8月発行　第11号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

意外と反応がありました。何って、前号（15号）で募集した「あなたの街のちょっといいお店」…じゃなくて、「あなたの周りの奇ゲーセン、奇ゲーマー大募集」。ゲーム批評の片隅に咲く一輪の花、ゲーセン事情に手紙をくれるとは奇特な方たち。テレカももらえないのに。今回はそういった皆さんのお便りを紹介していきたい。

僕の街の奇ゲーセン、奇ゲーマー

まずは神奈川県の衣笠充章さんからのお便りから。

仲間内で「バーチャロン」が流行っているんですが、ある日金沢八景（注：神奈川の地名）が強いと聞いて、行ってみたんです。「S」というゲーセンに、確かに強い人がいました。眼鏡をかけてちょっとふけ顔でちょっとロン毛の人。ただしこの人、少々やかましいのです。対戦相手がいい攻撃をすると「いいね〜」。相手の攻撃をかわすと「甘いっ」。とにかくその独り言がうるさくて。僕らの間では「やかま八景」なんて呼んでました。しばらくして「S」がつぶれたので今は「T」という店にいるらしいです。

折角声を出してくれてるんだから君も声を出せ!!「甘いっ」と言われたら「させるかっ」って言わなきゃだめでしょー。って私もマニアだね。ちょいと自己嫌悪。

次は埼玉県のDEE．さんからのお便りだ。

東武東上線沿いの変わったゲーセン、まだまだありますよ。川越駅を降りてサンロードをまっすぐ進むとその店はあります。

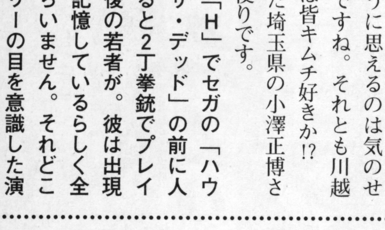
建物の半分は普通のゲーセン。ですがもう半分がキムチ屋なのです。一昔前には「ストリートファイタームービー」が4人用の台に入ってたり。かなり変わってるので一度来てみて下さい。

キムチ屋とはいい香りのしそうなゲーセンですな。しかし客層が全く違うように思えるのは気のせいではないですね。それとも川越のゲーマーは皆キムチ好きか!?

最後もまた埼玉県の小澤正博さんからのお便りです。

秋葉原の「H」でセガの「ハウス・オブ・ザ・デッド」の前に人だかり。見ると2丁拳銃でプレイする20才前後の若者が。彼は出現パターンを記憶しているらしく全く攻撃を喰らいません。それどころかギャラリーの目を意識した演出まで！ 2丁の銃を体の前でクロスさせてのクロス撃ち（小澤君命名）。敵が出てこないところでは腕を胸の前で十字に交差させギャラリーの方を向いてポージング（無表情）。しかし「カッコイイ」というよりは「笑える」と思ったのはなぜでしょうか？

2丁使うことは私もたまにやりますが（成金プレイと呼んでいる）、演出までするのはスゴイかも。是非見てみたい。ということで次回はその謎のガンマンを探してみたいと思う（以下次号「秋葉原、真昼のガンマン編」へ続く）。



今回は写真のネタがないのでうーちゃんイラストをご覧下さい（本文より人気が出たら嫌だな）。

ゲームソフト批評

GAME SOFT REVIEW ①

ファイナルファンタジータクティクス

いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

タクティクス オウガの殻を破れなかった優等生ソフト

発売前から様々な話題を集めたFFTがついに発売された。その実力は前評判に違わず優れた物だったのだろうか。

Writer 相原祐里

PLAYTIME 40時間

スクウェア製SRPGとしての発売前の不安

前作の感想……と表現してもいいのだろうか?

「タクティクス オウガ」は私にとって最高のSRPGだった。操作性から物語構成に至るまで、制作者の努力とオリジナリティが溢れていて、プレイしている最中も常にじんわりと心地よさが伝わってくる、珠玉のゲームであったと記憶している。

それを制作したスタッフ達が今度はなんとスクウェアからの作品発表である。おまけに番外編に値するとはいえオモテ向きはFFシリーズなのである。これが驚かずにいられようか。

実際、スクウェアのSRPGのレベルの低さには、これまで何度泣かされてきただろうか。「バハムートラグーン」しかり「フロントミッション」しかり、前評判は相変わらず素晴らしいものの、内容の粗さには憤慨することはあっても、感動した覚えはほぼなかった。

特に前者の「バハムートラグーン」はひどいもので、クリアまでに1日あれば十分なほどの安易なバランス調整に、失望させられてしまった。

以来、私にとってのスクウェアのシミュレーションゲームは鬼門であった。そのために今回の制作発表の際も、非常に複雑な気分で素直に喜べなかった……というのが正直な感想である。

なんせSRPGという点では、オウガシリーズは絶品である。

第一弾「伝説のオウガバトル」は斬新なプレイシステムから、SRPGを得意としない一般人にとっては、かなり敷居は高いものの、制作者のこだわりを世に知らしめる作品であるとともに、次作への布石となる記念すべき作品だった。

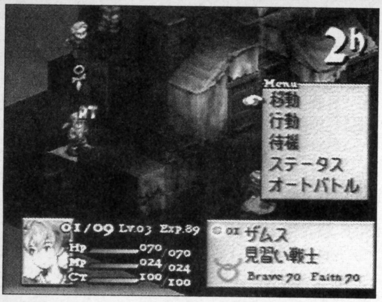
この第一弾があればこそ、文頭にあげた「タクティクス オウガ」で全てが開花したのである。見事な「原因と結果」の関係になっている2作品だった。

なにせよ制作者の尽き果てぬ努力と探求心が、プレイヤーの心を捉えて離さない作品へと繋がった最高の例かもしれない。

しかし、である。

正直言ってスクウェアという会社が、そんなオウガ陣の自由な発想への足枷に見えてしまったのだ。

無秩序なヘッドハンティングなどの暗い噂に関しては、資本主義社会ならばそれも仕方がないとしか表現できない。プレイヤーとしては、そのようなお家事情的なドタバタに目くじらをたてるよりも、むしろ犠牲が大きいほど高品質な物を作ってほしいと願う気持ちの方が強かった。



時間の概念を入れた４Ｄバトルはより噛み応えを増した。

単純な発想だが、購入者はいつだって「よりよい物をより安く」入手して、末永く楽しみたいのである。最高の人材を手に入れた限りはぜひとも頑張ってほしいと考えていた。その一方で希望と同時にわき上がる不安。

新たな環境と組織という巨大なものが、オウガシリーズで芽吹いたスタッフ達の才能の低下を招く羽目にならなければいいが、との危惧も隠せなかった。

朱に交われば赤くなる、と同じく、スクウェアブランドの悪い部分の影響を多分に受けねばいいが、と疑心暗鬼の日々であった。

丁寧な作りにも関わらず感じられる幾つかの要素

そうした心配をよそに、制作発表時以降、華やいでいた各ゲーム誌の特集記事も、いよいよ加熱する中、「品質向上のため」を名目とする数カ月の発売延期の後に、ＦＦＴはついに店頭に姿を現した。

販売開始後も順調な滑り出しだった様で、コンビニ、量販店ともに品切れが相次ぎ、予約者以外は入手困難な地区も発生した様子だ。

入手したあとにすぐさまプレイしてみた最初の感想は、「丁寧な出来具合」だとの想いであった。

反面、不安であった部分も現実となった。どうしても納得しきれない欠点も目立ったのである。

さて、ゲーム性の部分はといえば、難易度もプレイヤーの頭を悩ませる程度に調整されているし、ジョブやアビリティシステムは、なかなかコレクター魂を刺激するものだ。

経験値も程良くたまるので、ＲＰＧお定まりのレベル上げに泣くことも少なくてすむ。特にセーブに関してはＦＦⅦと同じくＰＳとは思えぬほど、目を見張るようなスピードで好感を持てた。読み込みもそれほど気にならない程度でいいと思う。

そんな中で残念だったのが、操作性や物語構成にストレスを感じさせる点だ。

まずはシステム面。３Ｄマップは回転させることによって、どの角度からでも敵味方の位置が確認可能となってはいるものの、やはり建造物の陰などに隠れて見えない部分も随分と多い。どうせならば、真上から俯瞰できる機能があれば更に満足のいくものになったのに、と痛感してしまった。

派手な演出は十八番だから、多少の見にくさは割り切らなくてはならない、というものではないだろう。ほんの少しの心遣いができていない部分に制作者サイドの不親切さを際だたせる。

他にもランダムバトル以外にもトレーニングモードがあれば、助かったのだが、筆者の運が悪いのか、バトルの発生率が低くて思うように戦闘とぶつからず苦労してしまった。せっかくキャラクターを育てるのが醍醐味のシステムなのだから、育成方法や場所に関してもアフターフォローがほしかったところである。

敵と見方が見分けにくいのにも躊躇してしまった。狭い空間に複数のキャラが入り乱れるとなにがなんだか分からない。あやうく味方を殺しかけたのもザラである。色分けなどで、もう少しハッキリ

と区別するようにできなかったのか？　リアルで美麗な視覚にこだわる割には、肝心の気遣いがないと落胆してしまった。

一本道の物語展開に置き去りにされる寂しさ

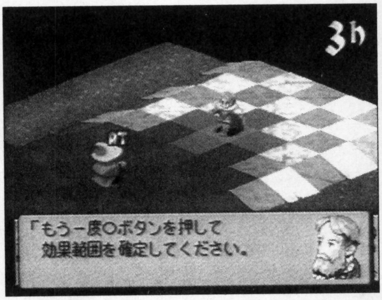
物語構成に関して述べれば、全体を漂う陰鬱な宗教臭さや、決して完全なる正義の味方ではなく、大義を持ちつつも迷いの中に浸る主人公の立場は、ラストへの嫌な予感を彷彿させる。エンターテイメント性を重視したというよりも、むしろ制作者の個性が強調されたがゆえに、受け取る側の好みが、かなり分かれる独特の雰囲気だ。

オウガのデニムも今回のラムザも自分のスタンスに悩みながら行動している。

ところがデニムの場合は、彼の言動が話の本筋を極端に変えるだけの力があり、分岐点も非常に重要な部分で取り入れられていた。物語の節目ごとに貴重なターニングポイントが設けられ、プレイヤー自らの考え方やスタンスにそった今後の道を選ぶことが可能であった。そしてその行為によって違和感なく主人公と同化し、まさに独自の正義の在り方を貫けたのである。

ラムザに至ってはそれがない。与えられた一本道のレールを邁進するのみだ。制作者サイドが差し出した一方的な物語を辿っていく手法は、想像力を紡ぎ取る要因になる危険性が否めないだろう。つまりはプレイヤーは視聴者であり、傍観する立場へ追いやられるのである。

キャラクターの心理は、プレイヤーの気持ちではなく、制作者側の意図である限り、どうしても両者の間は乖離してしまう。へたすれば自由度を喪失した、単なる押しつけになってしまう。ＦＦⅦのエンディングにみた、作り手側の自己満足で集結するのと同様の危険がつきまとうのだ。



詳細なチュートリアルは本作でも受け継がれている。

しかもまた、主役・脇役を通してキャラクターの個性にずば抜けた特異性のない凡庸なものが多いためにインパクトが弱く、どこか感情移入しきれないのが惜しかった。このゲームは歴史が主役であって、人物はオプションといった印象すら受けてしまった。

戦闘システムを重視した作りであるがゆえに、肝心の物語部分に希薄なイメージがつきまとう。戦闘と物語の両者を融合させた作品こそが、ゲームとして目指すべきあり方だと考えるのだが、どうであろうか。

話が進展する中で、時折ふと取り残された感じを受けたのは、そのせいだろう。

後半、物語が急速に走りすぎたのも不自然で、制作の時間のなさが伺い知れる結果となった。

最後に言える憂鬱な点は、この作品がオウガの縮小版になってしまった事実である。おまけイベントでＦＦらしさやオリジナリティを付加したつもりらしいが、システム面に独創性を感じられず、どうしてもオウガの表面をなぞったという印象が強かった。

よってプレイ後も、壮大なドラマを背景に持つゲームでありながらも、どこか「小さくまとまった作品」とのイメージが残る後味であった。

ＦＦＴはオウガという固い殻を破れなかったのである。

ライタープロフィール

相原祐里（あいはら・ゆり）
雑多なコラムを書く傍らで、ちゃんとした創作活動もやっている。とんでもなく口の悪い女。ロープレよりもシミュレーションが好みです。

関連作品

タクティクス オウガ［S・RPG］
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,400／発売日：'95年10月6日
「ファイアーエムブレム」シリーズと並び賞されるＳＲＰＧの名作。ファンタジー世界の戦乱を舞台にロウとカオスという２つの正義に揺れる主人公が描かれる。

ファイナルファンタジータクティクス［S・RPG］　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'97年6月20日

ファイナルファンタジータクティクス

FFとオウガの融合が見せたジレンマ

SRPGの一般層への普及のためにFFとオウガのシステムの融合が許された本作。2つのシステムは新しい何かを生み出すことができたのか。

Writer 編集部
PLAYTIME 39時間

SRPGで初のミリオン出荷を達成

「ファイアーエムブレム」に代表される、いわゆるシミュレーションRPGは、熱狂的なファン層を持ちながらもなかなか一般層に広がらないジャンルだ。これまでのセールス枚数を見ても、50万枚が上限というのが市場の限界のように語られてきた。これはこのジャンルの魅力の本質が、何度も挑戦を繰り返して最適な一手を見つけだす詰め将棋的なストイックさにあり、ここが一般層から難解なイメージを持たれていることにある。だが、コア層からはここが熱狂的な支持を受けている部分でもあり、安易に戦略性を削ると作品がただのヌルゲーになってしまい、一般層ばかりかコア層からもそっぽを向かれるという状況が続いてきた。このような背景の中で、SFCで高い評価を得た「タクティクス オウガ」（以下『オウガ』）の開発スタッフを迎えて開発・販売された作品が「ファイナルファンタジータクティクス」（以下『FFT』）である。ゲームデザイナーは「オウガ」シリーズで一躍有名となった松野泰己氏。販売面でも好調な売り上げを記録し、初回60万枚を出荷。現在までに100万枚のセールスを記録している。SLGとしてはSFC版「ダービースタリオンIII」に続くミリオン達成だ。これは「オウガ」のファン及び潜在的なSRPGユーザー層に加え、スクウェアの新作、しかもFFのファンが加わってユーザー層が広がった結果だろう。まずは商業的に大成功というところだろうか。

実際「FFT」では、一般層にSRPGの魅力をわかりやすく伝えるために「オウガ」と「FF」の融合という大きな挑戦を試みている。画面構成などゲームの大まかな枠組みは「オウガ」を用い、システム部分は「FF」を軸にしているというものだ。その結果、ゲームの内容は純粋なSRPGというよりも、FFに象徴されるストーリー主導型RPGの戦闘部分をタクティカルコンバット形式で行っているという印象が強い。

一般にSRPGではボードゲームの手法を用いて複数の軍勢が衝突する過程が描かれ、ここがゲーム性の肝となっている。そこでの主役は個々のキャラクターよりも軍勢にあると言えるだろう。「オウガ」でもプレイヤーは主人公のデニムを通して物語にかかわっていくのだが、ひとたび戦闘が始まると、彼とて集団の一人に埋没することになる。重要なのはキャラクターの特性を生かしていかにバ



スクウェア作品らしく画面の美麗さは特筆すべきもの。

ランスの良い軍勢を作り上げるか。その一方でキャラクターは駒となり人間性が喪失されることになる。この悲哀が「オウガ」では巧みに描かれており、ゲームの主題とも相まって独自の魅力となっていた。

一方「FFT」では、軍勢ではなく個々のキャラクターにスポットが当てられている。キャラクターは各々ジョブとアビリティという特性を持ち、この収集を通して彼らが徐々に強くなっていく様が描かれる。いわばFFシリーズに共通して見られる展開で、その中でも「FFⅢ」「FFⅤ」のゲームシステムが軸になっていると言えるだろう。パーティは最大5人で構成され、「オウガ」の軍勢同士の激突と言うよりは、小人数の遊撃部隊の転戦という印象が強い。そのため物語も「オウガ」のように歴史の表舞台に直接かかわる物のではなく、歴史の影に埋もれた英雄譚が題材となっている。

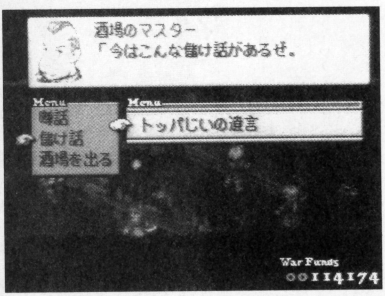
だが、この2つのゲームシステムの融合が完全に取り切れていないために、木に竹を接いだようなゲームシステムのアンバランスさを生んでいるのだ。

まず、FFシステムを軸としたゲーム性は一般層に親しみやすさを与えるためだと思われるが、必然的に「Ⅲ」「Ⅴ」で論議を生んだ、成長を通してどのキャラクターも似かよってくる弱点をそのまま引き継いだとも言える。「オウガ」ではキャラクターの取り得る職業が、大きく重戦士、軽戦士、魔法使いの3種類にわかれており、お互いが弱点を補強し合うという内容になっていた。だが「FFT」ではゲームが進むにつれて5人のスーパーキャラが集まって戦闘を繰り返す印象が拭えない。これは個々の役割分担をゲーム性として生かすSRPGとは相反する内容に思える。

一方で、個々のキャラクターが弱く、パーティプレイが不可欠な序盤の間は、詰め将棋的な戦術が楽しめるのだが、それだけに自由度が高すぎ、一般ユーザーの配慮に欠ける印象も拭えない。特にゲームの勘所であるジョブチェンジのタイミングや、序盤でのパーティ編成などが今一つわかりにくい。またパーティの構成人数が少ないだけに一人当たりの比重が重く、一人倒されるだけで大きな痛手を食うことになる。ゲームに慣れないうちから全滅を繰り返すのでは、繰り返して遊ぶ意欲も失せてくる。もう少しゲーム中での補足なり段階的な難易度構成をとった方が良かったように思えてくる。

また、ゲームも中盤を越えると、マップ上での戦闘以外にも、ジョブチェンジを繰り返してアビリティを収集することにこのゲームの大きな引きがあることに気づく。これは従来戦闘ばかりに頭を悩ませてきたSRPGユーザーにとって新鮮な感動だ。だが、全4章の構成の中で、3章の終わりから4章にかけて、この驚きが不満に変わる。というのもこの辺りから、このジョブとアビリティや、特殊攻撃を防ぐアイテムの有無が戦術以上に大きなポイントとなってくるのだ。特に3章のラストなどはある特定の能力がなければクリアすることが難しいだろう（その選択は一つではないが幅は非常に狭い）。こうしたジョブの付け替えにゲーム性を持たすデザイン手法は、「Ⅲ」「Ⅴ」ではお馴染みの物だが、SRPGの「柔良く剛を制す」のゲーム性からすれば納得がいかない方法論だ。

しかも、4章に入り難易度が一度下がるものの、すぐに強力な特殊能力を持つ敵が続々と出現するようになる。これらの敵も特殊能力を防ぐアイテム（石化を防ぐ腕輪など）や能力（武器盗みや武器破壊など）の有無が大きな意味を持つようになり、戦術を駆使する楽しさを奪ってしまう。その一方で4章の途中からパーティに強力



酒場での儲け話。遊んでいるキャラをここで成長させられる。



システムについても、前半部分は楽しめたのだが…。

なキャラクターが加わるのだが、この強さがこれまで手塩にかけて育ててきたキャラクターをはるかに越えるもので、マップの難易度の上昇に合わせて急遽投入された印象を受ける。難易度の付け方が非常に直線的で、展開の多様性に欠けるのだ。これでは床を升目で区切った意味が存在せず、通常のRPGの戦闘と何が異なるのかという結論に達してしまう。

物語性の部分を見ると、「FFT」では「オウガ」の枠組みをそのままに一本道の物語が見せられるため、新たにゲームシステムと物語の乖離という問題が起きている。「オウガ」ではこの点が随所に挟み込まれる選択肢によってフォローされ、ユーザーにこれまでのストーリーを振り返る機会を与えていた。しかし、「FFT」では完全強制イベントの連続で物語が進む上に、途中戦闘や経験値稼ぎで長くストーリーが分断されるために、個々のシーンだけが独立してしまっている。これも単純に2つの異なるゲームを組み合わせたまま、その溝を埋めきれなかった結果だろう。物語における序盤の大きな引きであった身分制度の矛盾も、いつの間にか祭器ゾディアック・ブレイブを巡る陰謀劇の阻止へと話がずれてしまい、主人公の鏡的な存在だった剣士ディリータの存在も軽いものとなっている。王女オヴェリアのラストでの言動も唐突感が拭えず、物語を通して何が語りたかったのか今一つ感じ取れない印象を受けた。

このように「FFT」は、SRPGの一般化を、FFのシステムを軸としたタクティカルRPGで示すという、変化球ながら意欲的な手法で挑もうとしている。だが、その試みはシステムの整合性やバランスの未調整など幾つかの部分で未消化に終わり、新しい姿を提示しきれないままに留まる結果となった。むしろこのストーリーで通常のストーリー主導型RPGを遊びたいと思ってしまったほどだ。

このゲームの制作陣は、「FFT」で何を提示したかったのだろうか。ゲームをクリアした後も、最後までこの点が疑問となって残る。「オウガ」のゲームシステムは、天候、地形効果、属性などの様々な要素が有機的に組み上げられた世界の中で、記号化されたユニット群が戦術の枠をこらして激突するという、ボードゲーム屋が指向するSRPGの一つの理想を示していた。一方で「FFT」はRPG屋の考えるSRPGという側面が強い。

しかもその内容はバランスが未調整でゲームデザインの一貫性を欠いている。FFの名前に惹かれてこのゲームを購入した一般層の多くは、途中で自分には難しすぎるゲームと解釈して投げ出してしまうのではないだろうか。それは、せっかく一般層にまで広がったSRPGの魅力を伝えることなく、ジャンルの悪印象のみを印象づけることにも繋がる。杞憂かも知れないが、SRPGのジャンルの未来を考えた場合、一抹の危機感を感じてしまうのだ。

そして何より、「FFT」は「オウガ」に内容が似すぎている。他のメーカーに移ってまで同じ印象の作品を制作することにどのような意味があるのだろうか。テーマやジャンルは同じでも、まったく異なる、それでいて同様に面白い作品を期待したかったのだが……。

「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」は、その敷居の高さにもかかわらず良質な内容で多くのユーザーの注目を集めていた。前作から1年半。失なわれた物は、あまりに大きい。（編集部）

関連作品

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜［S・RPG］

メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥7,500／発売日：'96年5月14日

人気ＳＲＰＧの最新作。死＝リセットという鉄の掟は本作でも継承されている。その禁断の誘惑に耐え、いかにノーリセットで進むか。プレイヤーの意志が問われる希有なソフト。

ファイナルファンタジータクティクス［S・RPG］　メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'97年6月20日

GAME SOFT REVIEW ③

アランドラ

失敗に終わった古き良き時代への回帰。作り手の回顧主義の産物。

古き良き時代のゲームの再現を狙った本作。だがその内容は新旧どちらのユーザーも楽しめない作り手側の回顧主義の産物だった。

Writer 水野隆志

PLAYTIME 38時間

古き良き時代を偲ばせてはくれるのだが……

「アランドラ」の画面を初めて見た人はどんな印象を持つだろうか。

32ビット機の登場によって、ゲームを巡る状況はさまざまに変わったが、なかでも大きいのが、ユーザーの底辺が大きく広がったことだ。全世界で一千六百万台というプレイステーションの普及台数は、とてもこれまでのゲームファンだけで成し得る数字ではない。これまでゲームに触れていなかった層が、CGを始めとする表現能力の向上や「パラッパラッパー」「I.Q」などに代表される新機軸のソフトに関心を示した結果なのだ。こうした「新たな」ユーザーにとって、「アランドラ」はあまりにも魅力に乏しいソフトとして映ってしまうだろう。多彩なアクションを見せてくれるオープニングにしても、感銘をそそるというよりも「古さ」を感じさせるだけで終わってしまうと思われる。現に、画面から伝わってくるイメージはSFCやメガドライブの時代と大差ないのだ。

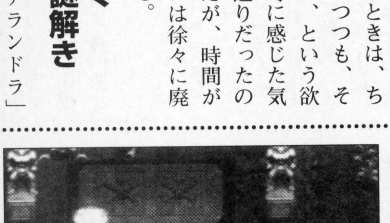
「アランドラ」は、メガドライブ版「ランドストーカー」のスタッフがかつての「古き良き時代」への思いを込めて制作したソフトだという。確かに画面構成など、「アランドラ」の雰囲気は、わざと古めに演出されているのが見て取れる。つまり、これは一種の回顧であり、同時にオマージュでもあると考えられるだろう。

では、「アランドラ」は、時代を共有したオールド・ファンにとって、ノスタルジィを感じつつ、楽しめるソフトなのだろうか。

残念ながら、答えは否である。オープニングを見たときは、ちょっと古いか、と思いつつも、それなりにやってみたい、という欲求は起こった。この時に感じた気持ちは制作者の意図通りだったのではないかと思う。だが、時間が経つにつれ、その思いは徐々に廃れてしまったのである。

不必要に難しく達成感のない謎解き

最大の問題は、「アランドラ」の中核をなす、「パズル性の高いダンジョンをいかにクリアしていくか」という部分におけるプレイアビリティ（遊びやすさ）が低い点にある。これは単に難しい、というわけではない。確かにシステム的なバランスの悪さから、必要



トラップも昔ながらの様相。

以上に難度が上がっているという嫌いはある。例えば、2D画面にも関わらず、3Dに求められるアクションを要求されるのは辛い。とくに段差が不透明なために位置関係が見にくく、思わぬ操作ミスを誘発してしまったりするのは、自分のせいだといってもストレスが溜まるのだ。また、ダンジョンの仕掛けにしても、もう少しわかりやすいヒントが欲しかった、という感じが強い。考える楽しみよりも、面倒くささのみが先行し、解く気が失せてしまうのである。

しかし、そうした個々の要素以上に目に付くのが、「ランドストーカー」が何の変化もないまま、プレイステーションに復活した、という感覚である。もちろん、モンスターの動きにAIが搭載されている、などの違いはあるのだろう。しかし、外見上の差異を感じるには至っていない。なかでも特に古くささを抱かせるのが、繰り返しの多さである。あるダンジョンをクリアするために、同じ場所を何度も何度も行ったり来たりさせられるのだが、これはかつてのゲームが良く持っていた作りだった。だが、同時にそれを煩わしいと感じてきたユーザーの意向を踏まえつつ、各メーカーが改良してきた点でもあったのだ。メガドライブ版「ランドストーカー」は、操作性に難があったものの、あの時代では、キーレスポンスの良さなど、それなりの面白さはあった。しかし、いま、まったくストレートに再現されるとなると話は変わる。悲しいかな、楽しんで遊べるものではないのだ。

せめてやり込み甲斐があれば



グラフィックはなつかしさすら感じられる。

「アランドラ」の視点は、決して誤っていたとは思えない。オールド・ファンにとってゲームを巡る現状は必ずしも無条件に満足の行くものではないからだ。絵が凄い。BGMが美しい。音声を有名声優が当ててくれている。そうしたギミックはたしかに魅力的ではある。だが、そうした分野に比重がかかりすぎて、これまで遊んできたソフトにあったゲーム性が喪失してしまっているという感覚が、時としてわき起こってくるのである。べつにグラフィックや音声の役割を否定するものではない。ヴィジュアル面での進化はユーザーのひとりとして喜ばしいことではある。ただ、ユーザー層が拡大し、新しいタイプのゲームが作られていく中で、昔親しんだタイプのソフトが減っていくことに、どうしてもある種の寂しさを感じてしまうのだ。だが、もちろんこれは、旧作をベタ移植して欲しいというわけではない。演出面を含めて、何かしら現代性を意識した改良が施されていなければ、なにもいま、敢えて、そのソフトをプレイしようとは思わないだろう。

「アランドラ」が用意した答えはあまりにも昔のまま過ぎて、ノスタルジィよりも、技術的な制約ゆえに許されていた遊びにくさが再現されてしまった。結果的に作り手側の一方的な回顧主義の発散に終わり、新旧いずれのユーザーも感情移入できない作品となってしまったのだ。非常に残念なことである。願わくば、次の機会にこそ、真に温故知新を感じさせるソフトを作って欲しいと思う。

ライタープロフィール

水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事する傍ら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品

ランドストーカー～皇帝の財宝～ [A・RPG]
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／
価格：¥8,700／発売日：'92年10月30日
メガドライバーの頭上に燦然と光り輝くMD至高のソフトの一つ。クォータービュー視点でのアクション性とマップに仕組まれた謎解きの結合が絶妙の味わいを醸し出している。

アランドラ [A・RPG]　メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年4月11日

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

あまりに魅力的なコンセプト。それは実際に生きていたのか。

アイテムを組み合わせて目的のアイテムを作り出す。ゲーム好きにはたまらない売り文句。美少女ゲームユーザー以外へも広がったこの作品の実力とは

Writer 岡元建三
PLAYTIME 35時間

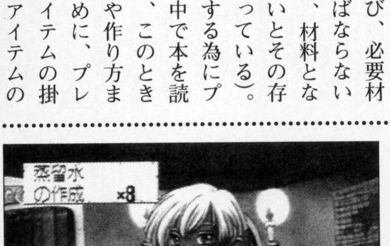
最近のギャルゲーと言えば、恋愛ものが氾濫してますが、私の体は一つなのでそんなにたくさん恋愛は消化できずやや食傷気味になっていた今日この頃。もう、顔がちがうだけの恋愛はいいやと、思っていたところに、『貴方も錬金術士になって、究極のアイテムを作りだそう』なるキャッチコピーが目に入った。このPSからリリースされている「マリーのアトリエ」は、そのキャッチコピーがうたっている様に、プレイヤーは、錬金術士見習いの主人公となり、5年間の間に、究極のアイテムを作りだそうというゲームである。

錬金術士と言えば、おりゃ！のかけ声と共に未知なるアイテムを作りだすことが出来る夢の職業。鉄を金に変えたり、物に命を吹き込んだり。あんな物や、こんな物と、次々とアイテムを作り出す。憧れる心を胸に、やがては、『伝説の錬金術士』に。そう思いながらゲームのスイッチを大きくいれた。

期待の大きかったアイテム作成

いざこのゲームを始めてみると、アイテム作成は手軽に出来、冒険も苦はなく、あっと言う間にレベルもあがる。軽い気持ちでゲームができ、数時間のプレーでゲームは終了する。しかし、終わってみて、その手軽さは楽しかったのかと言うと、そうではなかったのである。

なぜにそう思えてしまったのか、それには複数のことが原因している。まず、このゲームの核となっている、アイテム作成の部分の魅力の乏しさがある。このゲームでは、アイテムを作成するために、基本となるアイテムを購入・採取によって集めたのち、作りたいと思うアイテムの存在及び、必要材料を知っておかなければならない（一部の上級アイテムは、材料となるアイテムを作成しないとその存在が見えないようになっている）。実際、アイテムを作成する為にプレイヤーは、ゲームの中で本を読み知識を付けるのだが、このとき多くのアイテムの存在や作り方まで知らされてしまうために、プレイヤー自身が考え、アイテムの掛け合わせによる新しいアイテムの発生の法則を見いだすという様な喜びはなくなり、A＋B＝Cという公式表にのっとったものとなり、作業と化してしまっている。そして、そのアイテムを作る動機は、依頼と言う無記名なおつかい的な要素からくるものがほとんどで、



媚びすぎていないグラフィックは魅力的だ。



ユーザーはアイテム作成に最も魅力を感じていたはず。

時間のかかってしまうアイテム作成に対して、10日ごとに更新されてしまう依頼のサイクルのために、あらかじめ貯めて作ることを強いられている。これらの極めて作業的な、学校のドリルの宿題の様なアイテム作成は、ゲームのメイン部分であるところを、面白味の無いものとしてしまったのだ。本を読むことで知識が上がり、アイテムが作れるところまでは良かった。その際にアイテムの作成法をオープンにせずに、もっとプレイヤーに発見の喜びをあたえたほうが良かったのではないだろうか。このアイテムを燃やせば……になるから、これと掛け合わせればこうなる的な、論理的推測による法則がそこにあれば、そこに答えが示されて無くともいけるのではないだろう。

加えて、アイテムを作る為の情報として街の人の会話ももっと生かしたものになるはずである。自分の陰口（マリーって子は、アカデミーで成績最下位らしいよ）聞いて、知識が4上がりましたなんておかしすぎである。また、依頼についても、それを直接的な収入源にせず、自分で店の商品として売買させ、名声とか評判にたいしての依頼という形をとれば、自由度が大きく増し、より広がりを持ったプレーが出来ると思われるのである。

また、冒険に関してみても、アイテムを採取しに行くことへの障害でしかなく、ご褒美的アイテムはほとんどなかった。加えて、キャラクターのパラメーターがマイナスになる要素がほとんどないため、ガンガン育ちすぎて、後半の冒険は無敵状態になってしまう。そのため、割とすぐに冒険の面白さが半減してしまっている。バランスどりは、大事である（お金が貯まると妖精が雇える余裕が生まれるが、それでもしっかりとした対処は必要である）。

そして、ゲームの中で起こるイベント、普通にプレーしても幾つかは発生するのだが、より多くのイベントを体験したいとなると、そのイベントの発生条件はなかなかたいへんである。まず、イベントそのものの数がたいへん多く、その多くは、プレイヤーがアイテムを作っていたり冒険に出たりで、重なってしまう。それでも見たいと思うも、自力で全てはまず無理であった。しかし、攻略本や、雑誌の攻略記事を見れば、易々と解ってしまう。その手を読まずにやっていた私は、その情報が楽しみを失わせるものであると思うと同時に、読まずには解けないんだという落胆した気持ちになった。まずこの、街の人との会話の、偶然の接触によるうわさ話程度でしかない、あまりの情報不足な作りである会話をしっかりと、生きた会話にしてほしかった。ゲームがしっかりしてこその攻略本である。

この、「マリーのアトリエ」は、最近のギャルゲーの中でも、多くのユーザーに受け入れられたゲームであるが、その内容は詰めの甘さが見えてしまう未完成なものであった。グラフィックや、ゲームがかもしだしている雰囲気、表現しようとした方法などは、今を捉えており、イイ感じであるがゆえに細かい部分での丁寧な作り込みがほしいところであった。その核となる部分が出来ていたならば、今以上に大きな支持を受けるゲームになったのではないだろうか。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、ＣＦを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

関連作品

プリンセスメーカーゆめみる妖精［育成SLG］
メーカー：SCEI/ガイナックス／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年1月24日
この作品ではこれまでのシリーズと違い人間ではなく妖精の女の子を育てる。「プリメ」が生み出した独創的なシステムは多くの作品に影響を与えている。

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～［RPG］　メーカー：ガスト／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月23日

エースコンバット2

「続編」という作品の定義をまっとうした良作

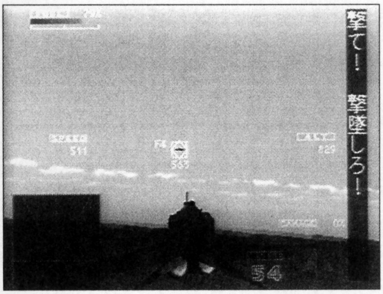
実在する軍用機をモデルに、エンターテイメントを優先した前作。そのイメージを損なわずに堅実な進歩を見せた「2」の意義とは。

Writer 永沢壱朗
PLAYTIME 15時間

「エースコンバット2」は、実在の軍用機をモデルにした自機を操作し、提示される作戦を遂行することで面を進めていくタイプの3Dシューティングだ。

　このゲームを「フライトシミュレーション」と分類するのは正確さに欠ける。自機は数十発のミサイルを搭載し、十数メートルの高度を亜音速で飛行できる一方、ミサイル射程は千メートル程度と短く、対地・対空は兼用だ。これを本物の軍用機と比べてみれば、いかにシミュレーションとして理不尽かわかるだろう。だが、リアリティの欠如がゲームの欠陥かと言えば、それは大きな誤解である。

　約2年前、プレイステーションの黎明期に発売された「エースコンバット」は、さらにその原作である「エアーコンバット」に比べて、リアリティより娯楽性を追求した出来になっていた。その一例が、化け物じみた機体性能による難易度の低下であり、近距離のドッグファイトから感じる爽快感の演出である。これらは、マニアックな雰囲気のあった空戦SLGのイメージを一変させ、新谷かおる氏のコミックに代表される「かっこいい空軍パイロット」にあこがれる、一般的なゲーマーの心をも捕らえることに成功した。



「超本格的飛行機ゴッコ」まさにその通り。

　そして、続編である「2」は、前作の間口の広さをそのまま受け継いだだけでなく、前作の改善も徹底的におこなった。ぎこちなかった描画は自機・背景ともに大きく進歩し、アナログコントローラーの対応によってキーレスポンスも向上した。レーダーに敵機の方向と大まかな高度、それと自機前方の視界が表示されることで、敵の背後につきやすくなったのもささやかながら重要な改良といえる。さらに、タイムアタックや腕が立つ敵精鋭との勝負、勲章の収集といった極めがいのある要素も盛り込むことで、「2」は前作ファンと新規ユーザーの期待を裏切らない出来に仕上がったのだ。

　あえて欠点を述べるなら、あまりにも「続編」らしすぎてオリジナリティが薄いことだろうが、これも「2」を名乗る以上は当然の措置と考えるべきだろう。逆に、改善点を改良し、かつ「エースコンバット」という看板のイメージを守ったバランス感覚をこそ、称えるべきではないだろうか。

ライタープロフィール
永沢　壱朗（ながさわ・いちろう）
1973年生まれ。ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。（株）Ｍ２のライターとしてメイルゲームや攻略本などにかかわり、１日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

関連作品
エースコンバンット［3DSTG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：6月30日
シミュレータ感覚の3DSTGという制作者のバランス感覚が光る秀作。画面を２分割しての対戦プレイなど独自の仕様も盛り込まれていた。

エースコンバット2［3DSTG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月30日

ファンタステップ

絵本世界を楽しむソフト。そのビジュアルと世界観は美しいのだが…

コンシューマで移植ではないオリジナル作品。その試みは、一般ユーザーを満足させることができたのか？

Writer 竹内行人

PLAYTIME 12時間

「ファンタステップ」は3Dポリゴンアドベンチャー的な要素のある絵本の世界を楽しむソフトだ。プレイヤーは絵本の中に入り込み、何者かに狂わされた世界を救うことになる。

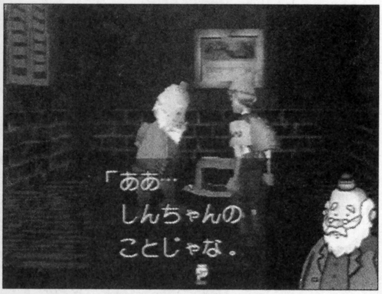
本来この手のゲームは、その目的が絵本的な物語世界を楽しむことにあり、わくわくさせるような仕掛けや演出が必要だ。シナリオが重要であることは、もちろん言うまでもない。しかしこの点が雑なために、この作品は凡作の域に留まっている。

オープニングムービーはオールズバーグの世界そのままで、ゲームの大枠はエンデの諸作品を思わせる。著名な作家のテイストを取り入れている志の高さが感じられる。ゲーム内容はアイコン操作によるアドベンチャーで、ビジュアルイメージを損なわないように、選択コマンドが絵で表示されるなどの工夫が見られる。背景グラフィックなどの、童話的な2Dによるビジュアルも美しい。

だが、3D空間の映像はそれほど精緻ではない。ビジュアル重視であるにもかかわらず、ゲームの主要部分である3D世界が引きとなり得ていないのだ。主人公の移動やアイコンの操作などの基礎的なプログラム力に乏しく、ゲームのプレイアビリティは低い。

また、シナリオは淡々と進み、背景に深みがないばかりか、物語そのものも勧善懲悪で何の捻りもない。悪い意味で童話的な作りだ。物語はお使いの連続で、謎や仕掛けも個々に独立して存在するため謎を解くことに楽しみを見い出したり、純粋に世界を探索する魅力にも欠ける。そのため、ほのぼのとした、いかにも絵本的な世界だけが宙に浮いてしまっている。それらしい雰囲気のビジュアルと世界設定に、安易に物語を乗せただけに留まり、ゲームとして楽しませる配慮に欠けている。

そもそも本作の企画意図は良かったのだ。ビジュアルや世界設定はよく出来ていた。「ルル」のような作品を、移植ではなく、コンシューマのオリジナル作品として出した価値はある。それがひいてはゲーム文化に厚みをもたせ、ゲームの社会的認知度も変えていくだけの可能性があったと思うのだ。それだけに、スタッフの力量不足が悔やまれてならない。



のどかな絵本世界は心を穏やかにしてくれる。

ライタープロフィール

竹内行人（たけうち・ゆきひと）
1972年生まれ。編集者兼ライター。村上春樹翻訳のオールズバーグもいいけれども、個人的には長新太やスズキコージの方が好き。「おひさま」や「こどものとも」の世界は、何か落ち着けます。

関連作品

LULU［ETC］
メーカー：アリアドネメディア／機種：Win／
価格：¥4,800／発売日：'96年6月28日
海外で高い評価を得ていた秀作。本のページをめくって話を進めていくと、途中に楽しいイベントがたくさん配置されている。そのストーリーは秀逸だ。コンシューマにも移植されている。

ファンタステップ［AVG］
メーカー：ジャレコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年4月25日

GAME SOFT REVIEW 7

スパイダー

リアルさを追求している点は評価できるが…。

ポリゴンによるリアルさ、3Dアクション、独特のキャラクター全てを叶えても残念の域を越えられなかったワケは？

Writer イワタカヅト
PLAYTIME 26時間

この作品の批評を機会に、本物のタランチュラを飼うことにした。

この悪夢のような生物が、ポリゴンによりリアルに描かれ、武装して敵に立ち向かうというのが、この『スパイダー』である。

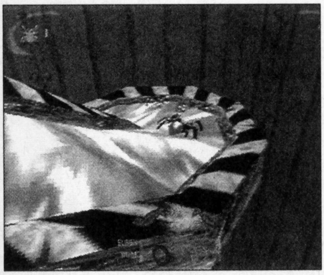
ある組織に拉致された高度転送技術の研究者。彼は、その技術の悪用を防ぐべく、自分の頭脳を1匹のクモに転送し、組織のアジトへと潜入していく……。つまり、プレイヤーはクモという設定。

ところで、このクモというヤツは、ヒールな存在であるにもかかわらず、アニメ『スパイダーマン』をはじめ、さまざまな分野の作品において、登場機会が多い。毒々しさの中にも華のある、言うなればアンチヒーローといったところだろうか。

——さて、この作品をプレイして一番気になる点が、その部分の欠落。つまり、クモの魅力が表現しきれていないどころか、逆に、抹殺されてしまっている点である。

このゲームでは、敵に攻撃を仕掛けるため、数種類の武器をクモに装備することができる。いくつか紹介すると、爆弾、ミサイル、ブーメランなどなど。

なぜ？　頭をひねりたくなる武器の数々。クモがブーメランを投げ、さらには、ミサイルを放つ…。



3Dに見せかけておいて実は単なる横スクロール。

こうしたごくオーソドックスな攻撃方法を取り入れるなら、あえてクモをマイキャラにする必要などないのではないか。

プレイヤーにとって、クモを操作するということは、どういうことなのだろう。少なくとも著者は、「怪しさ」というキーワードを毛頭におき、闇の世界に身を置くハードボイルド風アンチヒーローを心描いていた。しかし、その思惑に反して、敵に向かって、チマチマとブーメランを投げつけている。

俗に言われる「バカゲー」に対しては、大手を振って推奨するが、こうしたスジの悪い不条理は、断じて許しがたい。

いま、目の前で、子ネズミに鋭いキバを立て、体液をすすり取っているタランチュラ。この生き物の行動を見ていると、破防法を適用したくなるような残忍さだ。

そのものズバリ『スパイダー』とタイトルにうたった限り、クモ本来の生体エネルギーを丹念に表現することが最大のテーマだったのではないか。それがビジュアルだけに集結しているのが、非常に残念でならない。

ライタープロフィール

イワタカヅト
シナリオライター。動物嫌い。本文中に登場したタランチュラ（体長約12cm・メス）の無気味さに嘔吐する日々。来週あたり、満員の東京ドームのシートの下に放してこようかと思う。

関連作品

バットモジョ[AVG]
メーカー：メディアネットワーク／機種：Win／
価格：¥9,800／発売日：'96年7月6日
ゴキブリになってしまったプレイヤーが主人公なのだが、そのゴキブリが異様なまでにリアルなのが特徴的。これまたリアルなネズミやクモに食われたり、ゴキブリホイホイにつかまってとかされたりと、やたら寒気が走る。

スパイダー[ACG]　メーカー：BMGジャパン／機種：プレイステーション／価格：5,800円／発売日：'97年5月23日

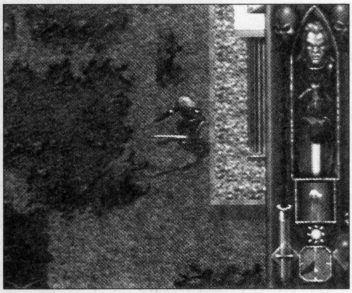
ケイン・ザ・バンパイア

良くも悪くも洋ゲーらしい匂いのする怪作

稀有なゲームデザインと片寄ったゲームバランス。本作は良くも悪くも洋ゲーらしさの匂う怪作だ。

このゲームの主人公はバンパイア。「民衆によって殺された主人公が、恨みを晴らすべくバンパイアとして甦り、ついには魂の解放のために狂った神々を倒す」というシナリオだ。要は町の人から神様にまで、誰にでも復讐という大義名分の元に剣を振るい、生き血をすするなど、思う存分バンパイアの（爽快感にも似た）サディスティックな気分を堪能できる点が魅力なのである。敵を剣で攻撃し、よろめいたところを吸血することで体力を回復できたり、魔法で敵を骨ごと砕くといった様々なアクションがとれるうえ、声の演出やSEがふんだんに使われ、興奮を盛り上げると共に、冷たいケイン像をもうまく引き出しているのだ。

アクション以外にも大きな特徴として、プレイヤーが自身をバンパイアに投影しやすい点がある。例えば、主人公はバンパイアとして甦った後、迷宮内で女性が幽閉されている部屋にたどり着くのだが、ここで主人公は彼女の手錠を外すのではなく、助けを求める女性の生き血を吸うか否かの選択を迫られる。吸わなければ、敵の多い迷宮からの脱出は難しいだろう…。まるでバンパイアとしてこれから生きていけるかどうか、踏み絵を踏まされているようで、その通過儀礼を果たす事によって、ケインとプレイヤーが徐々にシンクロしていくのである。



天候や時間によってバンパイアの攻撃力が変化。凝っている。

このようにアイディア、世界観そして作品世界に引き込むうまさは高く評価できる本作だが、手放しに絶賛できるかといえば多少の問題点も残っている。

武器や魔法の装備を代えるべくコマンドを開ける度に長いLOADを繰り返されストレスが溜まり、また序盤にもかかわらず迷宮の前に、渡ると致命傷を負う大河があったりと、トラップの構成にも理不尽さが感じられる。敵との戦闘なども序盤こそ楽しいが、後半ともなると変化に乏しく飽きがくる。

このように洋ゲー特有ともいえる偏ったゲームバランスやインターフェイスの悪さが目立ち、いつかケインとして冒険を続けていく気持ちは萎えてしまう。

このケイン・ザ・バンパイアは「サディスティックさ」という感覚を味わえる稀少な作品だ。それだけに、ささいな事で作品の評価を下げてしまう結果になっているのが残念でならない。

Writer 千代日哲也

PLAYTIME 38時間

ライタープロフィール

千代日　哲也（ちよび・てつや）
他称ゲームライターの25歳。さて、身勝手にも今年のMYゲームランキングを先取り大発表。1.ダビスタ 2.DIABLO 3.ウルテイマオンライン。意見のある方はこちらへどうぞ。(chobi@ss.iij4u.or.jp)

関連作品

ダークハーフ[RPG]
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,000／発売日：'96年5月31日
人類の滅びゆく7日間を、魔王ルキュと青年ファルコの2つの視点で進めていくRPG。作品としての質は低く問題は多いが、人の魂を奪いソウルパワーを貯め魔法を使うシステムは斬新。

ケイン・ザ・ヴァンパイア [ACG]　メーカー：BMGジャパン／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'97年5月30日

GAME SOFT REVIEW 9

スターフォックス64

骨組みがしっかりしてこその表現の進歩

表面上は大きく変化している「スターフォックス64」。その内容はどう変わっているのだろうか。

Writer 林村わたる

PLAYTIME 30時間

4年ぶりに帰ってきた「スターフォックス」

宇宙戦闘機を駆る雇われ遊撃隊の活躍を描いた3Dシューティングゲーム「スターフォックス」。1作目は'93年にSFC用ソフトとして発表され、'97年、そのハードをNINTENDO64に変えて、新作「スターフォックス64」（以下SF64）が登場した。

新旧2作の違いを一つ一つ挙げればそれこそキリがない。動きは若干ぎこちなく、グローシェーディングもテクスチャーもないSFC版と、家庭用最強スペックを誇るハードのゲームを比べようというのだから。見た目でいえば、敵機やフィールドの表現は格段に分かり易くなっており、「くぐる」や「回り込む」といった、3Dならではの要素も前作以上にはっきりと打ち出されている。

また、SF64からの新要素として、最大4人まで参加可能な対戦モードと、「振動パック」という出力デバイスが加わっている。特に「振動パック」の意味は大きい。この「振動パック」は自機アーウィンの加減速時やボスキャラの爆発時にブルブルと震える。今までのシューティングゲームでも敵弾に当たれば精神的に痛かった。しかしこの「振動パック」から伝わる振動は、より強くストレートにプレイヤーに「痛み」を伝える。これまでのものが「あ、痛っ」というくらいならば、SF64の場合は「痛ってーな、この野郎!! ふざけんな」というくらいだといえるだろうか。



仲間とのコミュニケーションも前作以上に重要

変わったもの、そして変わらなかったもの

ここまで挙げてきたように、SF64になって変わった部分は確かに多い。しかし、ゲームの本質部分にそれほど大きな変化を感じなかったのもまた事実だ。だが、決してつまらないといいたいのではない。SF64は面白い。前作と同じように。

それは「スターフォックス」で本当にやりたかった事にとうとう表現力が追いついたということ。そしてそのおかげで遊びの幅が少し広くなったということだ。ハードに頼るのではない、地に足がついた作りを実感させる、SF64はそんなゲームである。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）

1968年生まれ。編集者兼ライター。DIABLOやりたくてもやれない忙しい日々が続く。いまやLV41の魔法使いに育っているのに…。WIN95のたまごっちは1日に3匹死亡。向いてないかも。

関連作品

エースコンバット2［3DSTG］

メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'97年5月30日

新発売されたPSのアナログコントローラーを使うとこのゲームでも「ブルブル」が感じられるのですが、SF64と比べると少なすぎて物足りないのです。残念。

スターフォックス64［STG］

メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥8,700（振動パック付き）／発売日：'97年4月27日

GAME SOFT REVIEW ⑩

信長秘録〜下天の夢〜

サウンドノベルズが見せる一つの可能性。その端緒。

架空の物語ばかりを舞台にしてきたサウンドノベルズ。その盲点をついた新たな可能性のさきがけ。

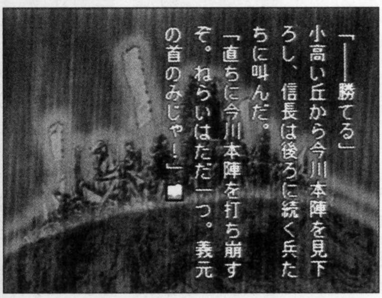
Writer 林村わたる

PLAYTIME 15時間

今まで、サウンドノベルズは架空の物語ばかりを扱ってきた。だが、この「信長秘録〜下天の夢〜」を遊んでから、なぜそうだったのだろうと改めて不思議に思う。

「信長秘録」は戦国時代の名将、織田信長が天下取りに向けて動き出す桶狭間の戦い以降を、プレイヤーに追体験させるサウンドノベルズだ。

今まさに本能寺に散ろうとしている主人公、織田信長は、自らの人生のやり直しを強く願い、そしてそれが実現する。ここでプレイヤーは転生する時期を、今川を倒した桶狭間の合戦以前（信長の生涯編）と、武田を破った長篠の合戦以前（本能寺の謎編）の2つから選択することができる。本能寺の謎編の場合、信長は本能寺で明智に討たれた記憶を持ったまま転生するという、人気の仮想戦記ばりの展開を見せるオリジナルストーリーとなる。だが、この作品の白眉はやはり桶狭間の合戦以降から始まる「信長の生涯編」だろう。日本史、特に戦国時代に少しでも興味があれば信長の桶狭間以降の流れは漠然とでも把握していることと思う。ゲームの中で歴史の流れを忠実になぞってみようと何度も努力してみたが、歴史は思う通りにはなかなか進んでくれない。微妙な選択肢の違いでいつまでも浅井・朝倉の連合軍に苦しめられ続けたり、信長自ら鉄砲を取り山中で訓練をつみ武田信玄を狙撃するという破天荒な展開になっていく。桶狭間で今川にいきなり負けた時など、自らの器に限界を感じた信長は、尾張を柴田勝家に任せると放浪の旅に出てしまった。



和風テイストの背景画が新鮮だ。

選択肢一つでその後の展開が大きく変わっていくのがサウンドノベルズの魅力だが、このゲームの「変わっていく」感覚は従来のサウンドノベルズとは趣が違う。本当の信長の壮絶な生涯を知っているプレイヤーにとって、放浪の末、宝探しの話に乗ろうか乗るまいか悩む信長の姿はあまりに滑稽すぎる。このような、もとの流れを知っているが故の、パロディ的な面白さをサウンドノベルズが生み出し得るという発見。そう、これは別に歴史でなくても、誰もが知っているマンガや小説でもよい訳だ。サウンドノベルズのすそ野を大きく広げた、「信長秘録」はそんなソフトといえるのかもしれない。

ライタープロフィール

林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。編集者兼ライター。ＤＩＡＢＬＯやりたくてもやれない忙しい日々が続く。いまやＬＶ41の魔法使いに育っているのに…。WIN95のたまごっちは１日に３匹死亡。向いてないかも。

関連作品

リング　オブ　サイアス［AVG］
メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／
価格：￥6,800／発売日：'96年4月12日
指輪を物語の主人公とし、それをはめた人間に視点をおいて物語を語っていくという手法がさえたＰＳサウンドノベルの秀作。

信長秘録〜下天の夢〜［AVG］
メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／価格￥5,800／発売日'97年5月30日

スター・ウォーズ 帝国の影

原作世界を補完するスター・ウォーズサーガの良質な一片

特別編の公開に合わせて発売された本作。スター・ウォーズブームが復興する中で、本作は一般ユーザーを繋ぎ止める力を持ち得たのだろうか。

Writer 岡元建三

PLAYTIME 40時間

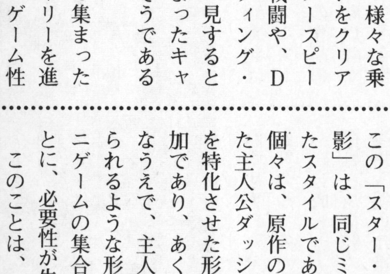
まず物語性ありきのゲーム性の付与

銀河を語る壮大なスペースオペラとして劇場公開されたSF映画スター・ウォーズは、全9作という構想のなか、4・5・6に当たる話が公開され、今また新しく三部作が作られようとしている。そして、この全世界的な人気を誇る映画は、様々な機種でゲーム化され、人々を楽しませている。そんな中、NINTENDO64から、新しいスター・ウォーズサーガを語るソフトがリリースされた。それが、この「スター・ウォーズ　帝国の影」である。

この「スター・ウォーズ　帝国の影」は、映画スター・ウォーズの2作目と3作目の間にあたる物語「シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア」をゲーム化したものである（小説版とアメコミ版がでており、一読してから始めることにより、ゲームがより深く楽しめる）。ゲームの内容は、主人公ダッシュレンダーを操りながら、様々な乗り物を操縦し、ステージをクリアーしていくもので、スノースピーダー（戦闘機）による戦闘や、DOOM系の3Dシューティング・バイクチェイスなど、一見するとただのミニゲームの集まったキャラゲーに見えてしまいそうであるが、ちがうのである。

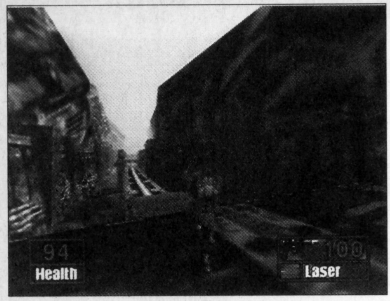
これまでミニゲームの集まったソフトと言えば、ストーリーを進めるための手段として、ゲーム性が付加された物がほとんどで、そのストーリーに対しての必要性はあまり重要視されていなかった。またこのミニゲームをクリアーすることに追われてしまい、ストーリーそのものが薄くなってしまってるものが多かった。ところが、この「スター・ウォーズ　帝国の影」は、同じミニゲームの集まったスタイルでありながらも、その個々は、原作のストーリーに沿った主人公ダッシュレンダーの活躍を特化させた形でのゲーム性の付加であり、あくまでも物語ありきなうえで、主人公との一体感を得られるような形となっている。ミニゲームの集合スタイルであることに、必要性が生まれているのだ。

このことは、ルーカスアーツ社が制作しているゲーム（『レベルアサルト』や『ダークフォース』など）に見られる、ゲームと映画的手法の融合への指向からくるものであり、加えて、ミニゲーム集にしたことによって、ライトユーザーに取っつきやすい一般性が生ま



「帝国の逆襲」冒頭シーンの再現。股潜りも可能だ。

スターウォーズ　帝国の影 [ACG]	メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'97年6月14日



空気遠近法を駆使した演出やアクションも映える。

れ、手軽な遊び易さが感じられるものとなっている（難易度はそれなりに用意されており、やりこめる内容になっている。ただ、一つ一つが割と短めに構成されているため、コアユーザーにはやや物足りなさや、煩わしさを感じさせるところでもあるが）。ライトユーザーの獲得は、コアな方向に向かってしまいがちなGAMEの流れの中、今もっとも考えなければならないことの一つである。なおかつ、やりこめるものとしての内容を持つクオリティーの高さを持ったものが必要になる。「スター・ウォーズ帝国の影」は、これらのことをしっかりと押さえて作られた良質な作品である。

リアルな映像の持つ新しい意味

キャラクターゲームとして「スター・ウォーズ帝国の影」をみても、その作りは非常に丁寧である。キャラゲーと言えば、様々なシーンの再現的要素に、高い比重がかけられており、誰もが（特にファン）納得出来る世界がそこに構築されなければ不満を生んでしまう。そのことに対してこのゲームは、誰もが知っているスター・ウォーズの世界観を使って、画面とユーザーの心に残ってる記憶とのシンクロをはかっている。見たことあるシーンではなく、見たことないけど、きっとそうに違いないと思わせる、記憶の推測による新たな場面の構築がなされているのである。これは、今公開されている特別編の中の新たなシーンを見て、より物語を深く感じられるのと同じで、ユーザーの記憶とゲーム画面をシンクロさせることで、新しいんだけどスター・ウォーズらしいと思わせることに成功している。ゲームの雰囲気や、周りの状況はユーザーの記憶が構築し、そこに新たな映像が飛び込んでくる感覚は、新鮮な感動である。また、この記憶とのシンクロはゲームのグラフィックの質の高さも要因している。映画が見せるクオリティーの高い映像に、ゲームの映像が近くなってきたことから、記憶とのシンクロ率が高まり、より深く想像を広げることが出来るようになったのである。事実、このゲームのグラフィックは美しく、水中の濁りや、遠くの靄のかかり具合など、見事である。これぞキャラゲーの特性を生かしたゲームの形なのではないだろうか（BGMのループな点が少し寂しかったりもする。音質がわりと良かったりするだけに、楽曲的にもう少しがんばって欲しいところである）。

そして、ゲームをより効果的に印象深く売る販売戦略にもうまさが見られる。キャラゲーであることから、ブームの間に売らなければと言うのが通常的であるが、映画の公開と併せて売ったこのゲームは、映画・ゲームのそれぞれが、お互いを補完しあって世界を広げる役目を果たしている。新しいユーザーには、今やってるゲームのがんばりが映画のあのシーンにつながっていくと思える連動感がそこに生まれて、懐かしい人には、映画の補足的要素として楽しめる。それは、映画とゲームが同列に語られているからこそ可能な形であり、そこに大きなスター・ウォーズ世界が完成しているのである。

映画では、ジャバ・ザ・ハットがリニューアルされたり、新たなシーンが追加されるなどして、スター・ウォーズ世界がより深くなっている。その流れの中で、この「スター・ウォーズ帝国の影」も、その世界の広がりの一つを感じさせた、キャラゲーの持つ魅力を最大限に生かしたCOOLな洋ゲーである。

ライタープロフィール

岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形家。映画、ゲーム、ＣＦを中心に活動中。ジャンルを問わずほとんどのゲームに手を出すゲームジャンキー。いまだDIABLO進行中。ON-LINE GAMEに夢中なこのごろ。仕事も水面下にてプロジェクトが進行中。

関連作品：レベルアサルト2【インタラクティブ・ムービー】 メーカー：マイクロマウス／機種：WIN95／価格：¥10,800／発売日：'96年2月23日
米ルーカスアーツ社制作。プレイヤーは反乱軍のパイロット、ルーキー・ワンとなり、帝国軍の陰謀を妨害することになる。ストーリーに応じて様々なミニゲームが付与される点で「～帝国の影」への流れを見ることが出来る。

GAME SOFT REVIEW ⑫

時空戦士テュロック

「探索」の楽しさを邪魔する「難易度」の壁

3DSTGとして新たな可能性を開いたものの、難易度が足かせとなってしまった「時空戦士テュロック」。そのゲーム性について考える。

Writer 池田ユキヲ

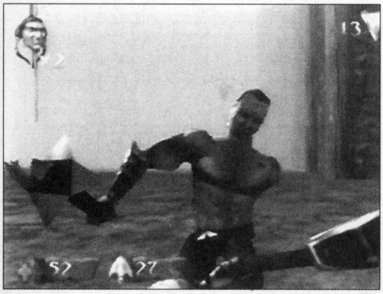
PLAYTIME 41時間

独特な操作系と複雑なアクション

一見したところ、ただの「DOOM」タイプのゲームに見える「時空戦士テュロック」。だが本作は、従来のシューティング性をメインにした3DSTGではなく、探索性をメインに据えた、主観視点のアクションアドベンチャーとも言える作品に仕上がっている。

それを端的に表しているのが操作系だ。3Dスティックは上下左右の視線と銃の照準にあてられ、キャラクター移動はCボタンユニットで行われる。このことで視線と移動方向を別にすることが可能になり、横を見ながら前に走ったり、崖の上からそっと下を覗き込むといった複雑なアクションが可能になった。それらは頭上を見上げないと気が付かないアイテムや、崖の下に隠された足場などの仕掛けによって引き立てられ、周囲360度に気を配って、マップを駆使し探検を行う「探索」の魅力が大きく打ち出されている。

だが、ゲームが進むにつれて敵の攻撃がし烈になり、要求されるアクション性がどんどん高度になっていく点には疑問を感じる。その結果、シューティング性、アクション性だけが重視されていき、探索性が打ち消され、ゲームの展開が単調になっていく印象を強く受けるのだ。



敵の動き、空間の表現は見事だ。

ゲームの楽しさに、強敵を苦労して倒すなどの達成感による快感があるのはもちろんだ。だが探索性をメインにしたゲーム性なのだから、難易度を引き上げていくことでユーザーを楽しませようとしても、ゲーム性が単純になってしまう。それよりも、純粋にマップを駆け回る楽しさを作り込んでいく方が、探索性が増して良かったのではないか。例えば最終面のエアーエレベーターのように、テュロックの世界を新しい視点で見ることのできるギミックや仕掛けをもっと盛り込めれば、最後まで愛される傑作となり得たと思われる。

射撃だけが中心になりがちであった、他の3DSTGとは一風異なる、「探索性」という新たな魅力を持った「テュロック」。それだけに、ゲーム性がストイックな部分にとどまってしまったのが惜しい。

ライタープロフィール

池田ユキヲ（いけだ・ゆきを）

1974年生まれ、富山市在住。マリオカート等で全国レベルの記録を持つ、やりこみ系ゲーマー。特にダビスタでは、某ゲーム誌掲載の全国レベル馬に対し、「ロバかと思った」と言い放つほどの馬を生産。しかしそれをあえて投稿しないのが、彼の美学らしい。

関連作品

QUAKE[3DSTG]
メーカー：P&Aシェアウェア／機種：DOS/V／価格：¥7,800／発売日：'96年9月13日
綿密で立体感溢れるマップでの、スピード感溢れる銃撃戦は、通信対戦によって多くの熱狂的ファンを得た。3DSTGの代名詞的作品。

時空戦士テュロック [3DSTG]
メーカー：アクレイムジャパン／機種：N64／価格：¥7,800／発売日：'97年5月30日

ソルディバイド

剣と魔法の世界で、STGの雄彩京が見せた新たな試み

アクション的要素を盛り込んだ、彩京STG最新作。「ソルディバイド」はSTG界に新風を起こせたのか

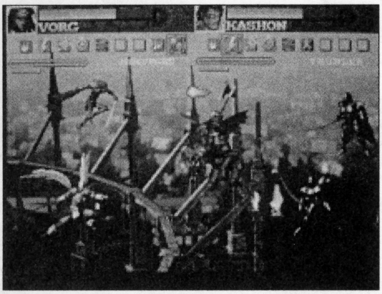
Writer 南　敏久
PLAYTIME 60コイン

「ソルディバイド」は、中世的ファンタジー世界を舞台とした横スクロールSTG（シューティング）である。通常のSTGとは異なり、剣による「斬り攻撃」や、ゲージを溜めることで使え、炎や水などの属性を持つ「魔法」といった、他のジャンルに多く見られる要素を盛り込んでいるのが大きな特徴である。

「ソルディバイド」で新たに導入された「斬り」という接近攻撃は、固い敵が多く出現するこのゲームでは頻繁に使用する要素で、攻撃力も高く、このゲームの軸となっている。

しかし、この「斬り」が今までのアクションゲームで多く使われているシステムと特に変わることが無く採用されてしまっている点には疑問を感じる。基本的に重力の法則からは逃げられないアクションゲームならともかく、上下左右自由自在に動き回る事の出来るSTG的空間で、「上斬り」「下斬り」といった技にどれほどの意味があるのだろうか。

フワフワと浮遊した状態で「←＋斬り」「↓＋斬り」と言ったコマンドを強いる「連続斬り」にも再考の余地はあったのではないだろうか。



敵がカタイ代わりに出現数は抑えられている。

「360度移動可能」なSTG空間での「剣」の扱いを「ソルディバイド」はもう少し練り込んでいくべきだったと思う。半ば安直に取り入れられてしまった「斬り」という新要素は、「ショット」や「魔法」といった今までのSTGで発展してきたシステム（魔法はいわばボムの変形である）と今ひとつかみ合わず全体的にチグハグな印象を与えてしまっている。これではせっかくの新しいアイディアがもったいないと思うのである。

ほぼ定着してしまった感のあるSTGの「枠」。それを撃ち破る新世代のSTGを目指した「ソルディバイド」。アクションゲーム等他ジャンルとの融合、という発想は良かった。グラフィックやストーリーの上だけでなく、システム的にも「剣と魔法の世界」を表現したSTGはこれが初めてではないだろうか。STGのそれとは趣を異にするアクションゲームの持つ爽快感。二つが違和感無く合致した時、その世界はより深く、楽しいものとなって我々の前に姿を現すであろう。

ライタープロフィール

南　敏久（みなみ・としひさ）
職業・造形助手＆怪獣博士。好きな怪獣は凍結怪獣ガンダー。今さらにPUFFYにハマってます。「象さんのポット」を思い出させるダルイ芸風がたまりません。「SakuSakuモーニングコール」は必見。

関連作品

戦国ブレード[STG]
メーカー：彩京／機種：アーケード／発売年度：'96年
よく考えられたゲームバランス、独特のキャラやその世界観で人気を集めた。キャラクタ別に多様な攻撃パターンやボムが使えるのも魅力。彩京シューティングの傑作。

ソルディバイド「STG」
メーカー：彩京／機種：アーケード／発売年度：'97年

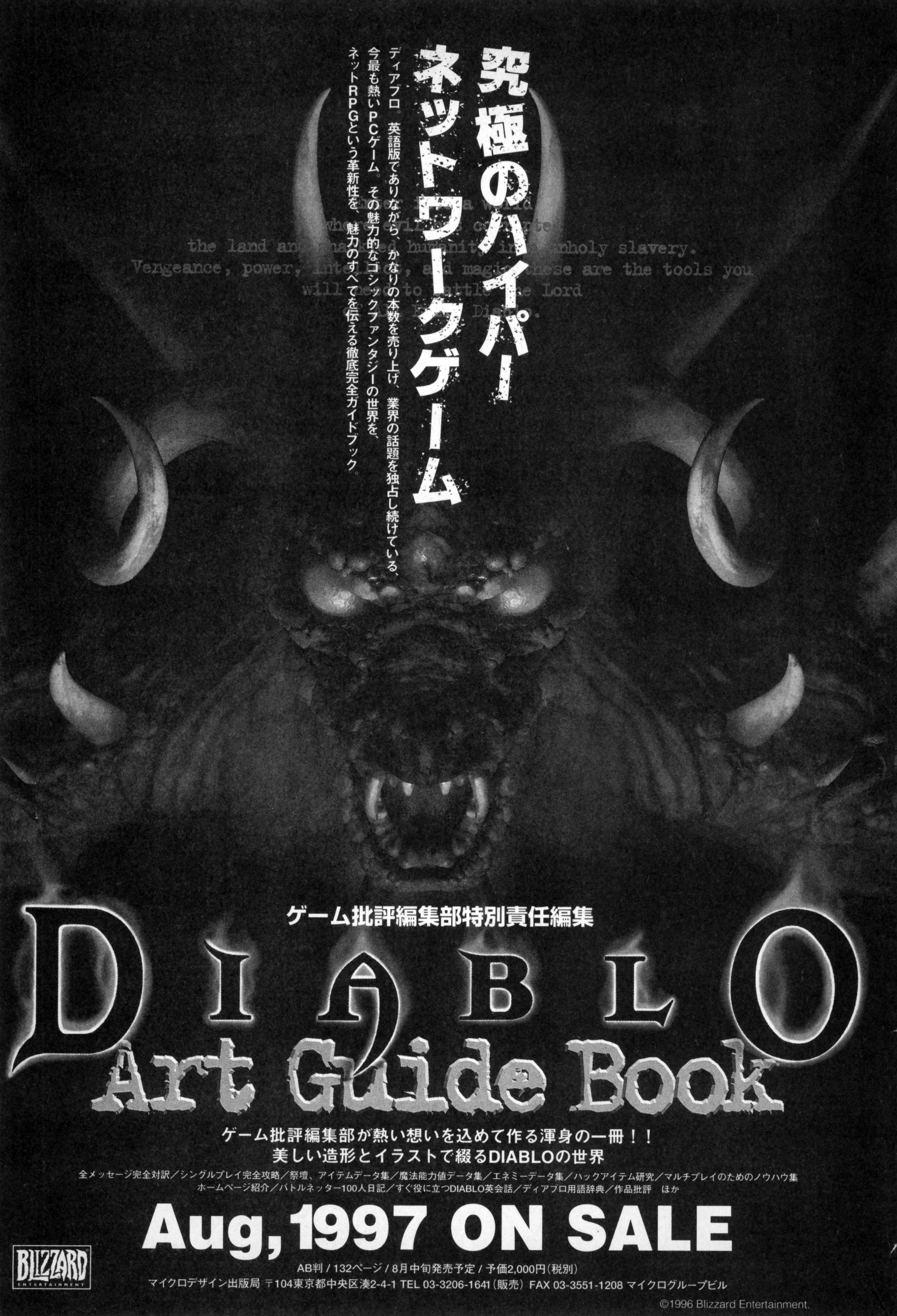
スタッフ募集のお知らせ

本気でスタッフ募集します。



ゲーム批評は、この度本気でスタッフを3名募集します。
体力に自信のある方、床で寝ても平気な方、コンビニ弁当で3週間暮らせる方、熱い風呂が平気な方、バーチャのフレームが見切れる方、机の上が綺麗な方など……。
編集経験者歓迎。ゲームバカ歓迎。一緒にゲーム批評を作りましょう。

■勤務地：東京都中央区湊　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」雑誌編集スタッフ
■募集形態：アルバイト（時給800円〜1600円）／契約社員（月給15万円〜30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：11：00〜20：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制　■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：① 履歴書（顔写真付きで）② 職務経歴書（書式自由）③ 志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成9年9月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします。　応募先：〒104　東京都中央区湊2-4-1　MGビル
（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）
※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。


究極のハイパーネットワークゲーム
ディアブロ。英語版でありながら、かなりの本数を売り上げ、業界の話題を独占し続けている、今最も熱いPCゲーム。その魅力的なゴシックファンタジーの世界を、ネットRPGという革新性を、魅力のすべてを伝える徹底完全ガイドブック。
ゲーム批評編集部特別責任編集
DIABLO
Art Guide Book
ゲーム批評編集部が熱い想いを込めて作る渾身の一冊！！
美しい造形とイラストで綴るDIABLOの世界
全メッセージ完全対訳／シングルプレイ完全攻略／祭壇、アイテムデータ集／魔法能力値データ集／エネミーデータ集／ハックアイテム研究／マルチプレイのためのノウハウ集
ホームページ紹介／バトルネッター100人日記／すぐ役に立つDIABLO英会話／ディアブロ用語辞典／作品批評　ほか
Aug, 1997 ON SALE
BLIZZARD ENTERTAINMENT
AB判 / 132ページ / 8月中旬発売予定 / 予価2,000円（税別）
マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区湊2-4-1 TEL 03-3206-1641（販売） FAX 03-3551-1208 マイクログループビル
©1996 Blizzard Entertainment.

破格の読者コーナー

読者あっての本ですから

ゲーム業界の未来が見える!!かもしれない読者ページ!

◎雑誌化2回目の読者コーナー。担当は夏でも汗などかかない（優雅）小田と…。（小田）
△夏バテは熱い物を食べる事で乗り切りたい柴田ッス。（柴）
◎ん？ 熱い物ってなにを食べてるの？（小田）
△ラーメンッスよ。店にある塩を入れれば塩ラーメン、ニンニク入れればニンニクラーメン。色々楽しめてイイッスよ。（柴）
◎貧乏くさいなー。最初から塩ラーメン頼めばいいのに…。（小田）
△予想通りとはいえ冷たいッス。（柴）

★うわっ!? 小野サンが「街みか」引退っ!? 柴田サンが後継!? 柴田さんスゲェ!! ビルゲイツよりスゲェよ!! 同年代として尊敬するっ!! ファンになります。（奈良県 二階堂イカス）
△やっぱり、見てる人は見てるんですね。（柴）
◎う、まさか応援ハガキがくるとは…。でも、ビルゲイツがこの本読んでたら怖いぞ。（小田）

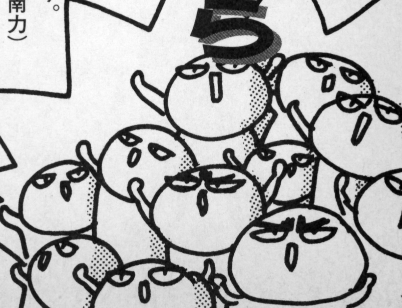


（東京都　人間コンセント）
◎ああもう、可愛くて見とれちゃうな。（小田）

★天野さんのテレカありがとうございました。

しかし本当に抽選で選んだんですか？ 毎回「天野ヨシタカはやめてくれ」みたいなことばかりアンケートで書いたハズなんですが…。
広島で天野展があって、何様じゃーとか思っていた矢先なのにテレカが届きました。
やはり、テレカの方は謹んでお返しします。（広島県 南力）
△ということで、本当にテレカが封書に入ってました。ひ〜〜（柴）
◎ひぇーもったいない。天野さんのテレカは人気高いのに、変わってるねーこの人（小田）
△じゃコレ、せっかくだからここ読んでいる人にプレゼント！（柴）
◎そうだね。じゃぁここ読んでる人の中で「俺はこんなにテレカが欲しいんだーっ!!」っていう思いが一番強い人にあげよう。というわけで、宛先は127ページ参照「こんなに欲しいんだー係」までです。（小田）

★超名作、ストリートファイターⅢ。このゲームを、私は「すとさん」って呼んでるんですけど、○



Kですか？　鉄拳3も「鉄拳さん」。スリーとは言いにくい気がします。
（神奈川県　わをん朝）

◎「～さん」っていうと、人の名前みたいで。呼びづらいな。（小田）

△「鉄拳さん」…なんだか優しいゲームに思えてくるッス。（笑）（柴）

★私は映画や小説で泣いたことが一度もない。6才位の時に「ハチ公物語」を観たが、周りの鳴咽の中、鼻くそをほじっていた。12年経ったがやはりメディアで泣くことはなかった。
異常なのはわたしだけなのでしようか？
（千葉県　栗原郷志）

△僕も泣いたこと無いですよ。やはり斜に構えて見ているのかな？（小田）

◎最近のRPGだとポポロクロイス物語とFFVで泣きました。お涙ちょうだいってシーンに、どうしても号泣しちゃうんスヨ。（柴）

△FFVって古くない？（小田）

★アンケートハガキの「この本を購入した理由」に「車内吊り広告を見て」と「テレビCMで見て」とありますが、いつ？　どこで？　教えて下さ～い！
（愛知県　8本足）

△車内吊り広告は、雑誌（あーいい響き♥）が発売される2～3日前から東京の山手線・中央線、大阪の環状線に張り出されます。TVCFについては下の囲みを見てね。（柴）

◎なるほど。あ！そういえば前号で「おしえて！げーむひひょう」の告知が出来なくて申し訳ありませんでした。お詫びいたします。

この新コーナーは、読者の皆さんのささいな質問を編集者、ゲーム業界の人にガンガン聞いて回るコーナー。127ページの宛先でどしどしご応募下さい。（小田）

△よろしくお願いします!!（柴）



（埼玉県　モッチャン蘇る甦る）
◎シドってリミット技で飛空艇からミサイル飛ばすんだものズルイ。（小田）

新連載
半蔵の地獄絵巻
Ninja=Hanzoh



なんと！「ゲーム批評」TVCFがオンエア!!

◎アンケートの購入理由の欄ですでにお気づきの読者諸氏もいるかと思いますが、実は「ゲーム批評」のTVCFが放送中です。オンエアの期間は、7／27～8／8、テレビ東京（つまり関東地方のみの放送）の深夜24：00～28：00に放送されています。斎藤編集長、描き下ろしのうーちゃんにTARAKOさんの声があてられ必見の仕上がり。みなさん是非とも見て下さいね。

PRESENT



さらに！　さらに!!　TVCF化を記念してTARAKOさんのサインと斎藤編集長の描き下ろしうーちゃんが入った色紙を2名様にプレゼント！　宛先は127ページ参照。

次のページも読者コーナー

★アンケートの狭間から

◎今回の「隙間から」はアンケートハガキの切手を貼るところに書かれてるイラストのアレンジ（イタズラ書き?）を集めてみました。担当は小田でお送りします。
　さっそくですが、斎藤画伯はこういったお遊びは、どうですか?
☆結構、この部分への落書きってウレシイからまめに見てます。わざわざ切手ずらして貼って送ってくれる人なんかもいて…。
　今回のでは鉄アレイのやつが気持ち悪くてイイかも。（斉藤画伯）
◎僕はメーテルのイラストですね。車掌さんとテツロウを後ろに、顔のデカイ、メーテルがいてオモシロイですよね。
　それにしても、ちょちょいといじるだけでも、イラストって結構、変わりますね。みなさんも面白いアレンジがあったら、どんどんイラストを送って下さい。どんどん紹介しますよ。（小田）

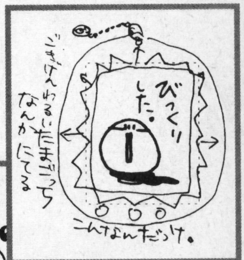


（高知県　EAP）





（←←大阪府　あきろと）





（←↑埼玉県　細川洋子）

読者ランク帝国

サターンのソフトが少なーい!! サターン、スキスキな柴田君が不安そうにランキングを見ています。そんな中、このコーナーは小田がお送りいたします。
さて、FFⅦがついに首位を転落。その座を奪ったのは「マリーのアトリエ」でした。アイテムづくりの楽しさにどっぷりハマった人達からの票が集まって堂々の1位です。
他にはアーケードゲームのランクインが目立つところ。2位のヴァンパイア～はカプコン十八番の格闘物、高いキャラ人気にテンポよく遊べる事もあって、来号でも人気が持続しそうです。12位のソルディバイドは彩京が送る、剣と魔法を駆使して戦う新感覚のシューティング。ソフト批評でも扱っているのでそちらもどうぞ。そして3位には下級生が新登場です。
今号、編集部ではギャルゲー特集の為に、担当者は何本もソフトを遊ばなくてはなりません。この「下級生」を攻略するために会社で徹夜したり、涼子ちゃんが待ってるからと、帰宅していく担当者の後ろ姿には少し哀愁が漂っています。

最近面白かったゲームソフト
（15号アンケートより）

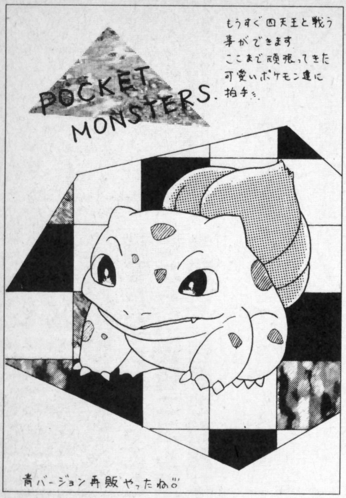
順位		ソフト名	ハード
1	NEW	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～	PS
2	NEW	ヴァンパイアセイヴァー	AC
3	NEW	下級生	PC・SS
4	↓	ファイナルファンタジーⅦ	PS
5	NEW	エースコンバット2	PS
6	NEW	RUNABOUT	PS
7	NEW	DIABLO	PC
8	↑	スターフォックス64	N64
9	↑	実況パワフルプロ野球4	N64
10	↑	風来のシレン	SFC・GB
11	↑	鉄拳3	AC
12	NEW	ソルディバイド	AC
13	NEW	時空戦士テュロック	N64
14	→	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	PS
15	NEW	怒首領蜂	AC

★女性ゲーマー救国戦線会議

△女性ゲーマーの方お待たせいたしました。そう、ここは女性オンリーの部屋。心ゆくまでゲームへの思いの丈を話しましょう。司会は柴田でお送りします。

★たまごっちブームが加熱していた頃のお話です。父の墓参りの帰りに普段は行かないスーパーの3階のおもちゃ売場をのぞいたら「たまごっちあります」の張り紙。墓参りを喜んだ父の仕業か？（笑）家中で育てています。そんなわけで「予約しないで買った」伝説の女としてダンナの職場では通っています。（愛知県　佐野紀子）

△たまごっちなら編集部にも伝説の男がいます。その名は古庄さん。「たまごっち殺し」と異名をとり、今はパソコンの中にたまごっちを飼っているのですが、たまごっちに編集長の名前を付けその日のうちに死なせてしまったのがケチの付けはじめ。必死に世話をしても死んで死んで死にまくっています。今は死にそうなたまごっちは日野くんに、なんとか育ててもらっているッス（柴）



（愛知県　財間容子）
△前号もらったニョロモがいつの間にかニョロボンになってました（柴）

★私は今、クソゲーにはまってしまい不自由な日々を過ごしております。出会って10年経った今でも腹の立ちようは変わりません。ブチ切れながらも今日もまた、がんばっています。このクソゲー、（うるXやつら）忍耐力がつくという意味ではスペランカー以上かも。P.S.東海道五十三次にもチャレンジ中です。（京都府　ニルク）

△僕はキングオブクソゲーはスペランカーだと思います。チョットした段差で死んでしまう小学生並の脚力が、僕のハートをがっちりつかんで、逆にやる気を奮い立たせるッス。（柴）

★「エロの星の名の下に」のスペースが大きくなってびっくり。ちょっとうれしい。先月とうとうパソコン買ったので、うふふ●ドキドキしながらAV見ようとする少年みたい。いやー毎号どんなゲームが紹介されるか楽しみ。それと、海外ではナワがあるみたいで……（以下略）。（山形県　片桐由紀子）



（東京都　華月法里）
◎自分がFF7で好きなキャラは新羅課長っ！（小田）

★シレンばっかりやってたら、夫に見飽きたと言われる。では、ネットで毎度毎度もってくるお姉ちゃんのおマタは見飽きないのかと聞くと、モザイクはずしが面白いと返された（モノは見飽きたらしい）。（埼玉県　武田誠子）

△この様なハガキに、私はなんと答えればいいのでしょうか（涙）。P.S長野のお母さんへ、編集の仕事は思ったよりも過激ッス。（柴）

次は「読者ニヨル批評ノページ」です。

論 読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第十五回



今月の選者・小田信介

読者コーナーに引き続きまして担当させていただきます小田です。今号も攻略本作成のため、日曜日も編集部でお仕事なので馬券も買いに行けません。それなのに奇しくも馬券予想だけをすると当ったりします。馬券予想ソフトでも作ろうかな、なんて真剣に考えたりして。…うう、むなしい…。

さて、それでは読者ニヨル批評、いってみましょう!!（やけ）

「読者あって〜」の逍遥さんのご意見について

実況パワフルプロ野球4（以降パワプロ）のデータにいい加減な面があるのは、全くその通りだと思います。ただＩＢＭＢＩＳのデータが万能だとは思いませんし、そのデータに忠実な能力設定が必ずしも妥当とは言えません。それは、数字では能力は表しきれないことと、ゲーム上で、その選手らしさが現れることが野球の面白さに大きくつながるからです。

制球以外にも球威や配球の問題もあり、非安打率も必ずしも制球を表さないのです。

次に「らしさ」について、挙げておられる例に則して言えば、湯舟はコーナーへのスライダーの切れで勝負する投手で、チェコはコースはだいたいでも球威のある直球でねじ伏せる投手というイメージがあります。リアリティを壊すのは論外ですが、ある程度は選手の個性を強調した方が面白みがあると思います。

（大阪府　村井良介）



デザイナーが持つスポーツへの感覚

「読者あっての本ですから」に寄せられた読者批評への反論ですね。逍遥さんの論旨は「パワプロの選手データはプロ野球の公式記録であるＩＢＭＢＩＳのデータを反映していない」というものでした。

さて、この例に限らずスポーツゲームの個々のデーターの正確さの問題は、長い間論議を呼んできました。特に記録ではなく記憶に残る選手のデータほどやっかいです。結局スポーツゲームのデザインはゲームデザイナーによるスポーツ観によるところが大きく、個々のデータがデザイナーの感覚によるものなのは、やむを得ないと思います。そこにあるのはデータの正確さではなく、デザイナーのスポーツに対する見方なのでしょう。

操作性の悪さに納得いかない

「時空戦士テュロック」（どうでもいいが発音しにくいのをまず何とかしてと思った）をプレイしてみた。N64だし、多分ハ



（大阪府　立町都志津）



（京都府　ニルク）

ズレではないだろうと、思い切って手を出してみた。

結果、三日後に中古屋に売りに行く俺の姿があった。中古屋の店員のお兄ちゃん（顔なじみ）は、俺が何も言わずにスッと箱を出すと、驚いてこういった。

「ええ？　もう売っちゃうんですか？　どうしてっスか？　面白くなかったっスか？　これ最後の方が実は…（以下略）」

すごい剣幕でまくしたてられ、しかも俺が「いいからいくらになるのか教えて下さい」と冷静に言い放っても、軽く苦笑いしながら、「五十円でェす」とか言いながら売らせてくれない。

しょうがないので持って帰ることに。帰りついでに攻略本も買った。

そして家で攻略本を見て驚いた。そこには変化のないMAPが延々と展開されていたのである（ゲームを終えていないのにこんな事をいうのは失礼かもしれないが）。

はっきり言おう。このゲームはおもしろい。だがムズカシイ。

百歩譲ってMAPはいいとしても、操作系統は3Dマリオ型でよかったのではないか？　確かにCボタンユニットでの移動は、やってみればこれもアリだと思ったが、3Dスティックで統一しておけば、Cボタンユニットにその他の機能（マップ表示、走る・歩くの切り替え）を割り振れたのではないだろうか？

なぜA・Bボタンを二つも無駄に使って、できることは武器の切り替えなのだろう？　素直にAボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃にできなかったのであろうか？　武器の選択にしても今、何を選択しているのかよく分からない。形状から武器の効果などがある程度分かる方が親切であろう。

本当にもったいないのだ。多分このゲームはすっごくおもしろいと思うのだ。絵もすごくきれいだし。それだけに単純な操作でプレイしたかった。そう思う。

（兵庫県　木下忠信）



独特の操作感覚を持った洋ゲーたち

分かりきったことですが、テュロックは海外からの移植です。

海外と日本のゲームの大きな違いの一つに、作り手のソフトに対するの意識の違いがあげられると思います。ほとんどの日本のゲームは多くの人が遊びやすいように考えられたものが多く、商品としての色合いが濃い傾向にあります。

次に、海外のソフトの方は作品性が強いように見えます。ユーザーに自分が作ったソフトを見てもらう、という考えが強いように見えます。ですから、自分たちの理想を追ってしまう結果、操作が複雑化してしまうことがあります。

ですが、海外のゲームにはその分ゲーム性が深くなっている物が多いのではないでしょうか。

それ故にユーザーフレンドリーなゲームを多くプレイしている日本のユーザーには洋ゲーの多くは取っ付きにくい部分があるかもしれません。

ゲームを止めるのは簡単です。でも少しガマンして、もう少しテュロックに付き合ってあげてはどうでしょう。エンディングに近づけば近づくほど面白くなると思います。

人間社会を啓発した古き良き名作

「クリア後しばらく何もする気が起きなかった」という言い回しはよく使われますが、この「ラストハルマゲドン」で、私は久しぶりに（「ヘラクレスの栄光3」以来かもしれない）そんな感動を覚えました。

ストーリーは、十二種族のモンスター（＝プレイヤー）と異星人とが人類滅亡後の地球の覇権を争うという、RPGとしてはちょっ

と異色のもので、モンスター達は種族を越えて協力し闘いながら、人類滅亡の謎と自らの存在理由とを探っていきます。

その手掛かりとなるのが石盤や塔などに人類が残していった様々な遺跡や言葉なのですが、それらの多くが苦渋に満ちた、時には冷笑的な呟きのような表現で、人間のもつ矛盾や進化の虚しさを訴えています。

「人類＝滅亡した愚かな知性体」という設定から、辛口の内容が多くなるのは当然かもしれません。しかし、そこに込められた様々なメッセージは、単にゲーム上の空絵事ではなく、私たちの生きているこの現実社会への警告を発しているように思えてなりません。制作者が自分の価値観で考えた事を、自らの言葉で真剣にユーザー（つまりは社会）に向かって問いかけているのを私は感じたのです。ゆえにプレイヤーをモンスターとして、人類を客観的に眺められるように設置したのでしょう。とにかく特定の個人や集団を通してではなく、人類というものを太古から近未来に至るまで、その全てを自らの手で語ろうとする勇気を評価していいと思います。



（石川県　吉田）

その上、遠大な設定にも関わらずストーリーの破綻や中だるみが見られない。というのもすごいことだと思いました。（なお補足しておきますが、これは無論、メッセージだけの頭でっかちなゲームではありません。テンポよくストーリーが進みますし、数多くの心に響く演出も多くみられます。）

またモンスター一種族につき、24種ものグラフィックや能力の成長に違いがあったり、自分で武具を作り、しかもリアルタイムで流れる時間によって違うパーティを組むなど、独創的なアイディアも多く盛り込まれています。

七年も前の消えつつあるPCエンジンのソフトで当時のソフトに対する評価も知りませんが、もし幼い文章で興味を持たれたらプレイしてみて下さい。

（愛知県　ぴゃう）



当時のゲームとしては珍しいテーマ性のある作品

たまには過去の名作も。と思い取り上げてみました。

人間以外の者を主人公として人間社会を風刺したり、自己の探索を行うというのは映画や、今となってはゲームの中でも時折見られる手法ですが、このゲームが発売された当時は、そのテーマ性が有ること自体物珍しく、その事が大きな話題を呼んだことを覚えています。

自分が中学生の当時このゲームを遊んだときは、魔物のクセに地球の事について真剣に考えてる…と思い、何かしなきゃという思いに押され、さらにはゲームが教科書になればいいのに。という生意気な考えを友達に話していた記憶があります。

閑話休題、今となっては社会風刺の類をテーマにストーリーが展開するゲームはたくさんありますが、それを描ききっている作品は少ないような気がします。そんな考えさせられるゲームをやってみたいと思います。

期待以上のデキだった「スターフォックス64」

ことの初めはSFCの「スターフォックス」でした。今見ると紙ヒコーキの様な機体ですが、確かに浮遊感はあったし、何より演出が格好良かった！　通信時の仲間の独特のしゃべり方も好きで、たちまち心に残るゲームに一つになりました。

さて「スターフォックス64」ですが、私が発売前に心配なのはキャラクターに声優さんの声が当てられるのいう点でした。前作のシャープでクールな雰囲気が無くなってしまうのではと心配しました。でも、そんな心配など全く持って無用でした。

ソフトを買って小走りで家に帰り、テレビを付けカセットを差し

ラストハルマゲドン
[RPG]

メーカー：コナミ／機種：PCエンジン SUPER CD-ROM／
価格：¥7,500／発売日：'90年8月31日

込み、コントローラーにパックをセットし、電源を入れる…。あの何とも言えない、胸がしめ付けられるような期待と不安――。オープニング。いきなり「フォックス、コーネリア将軍からの――」しゃべる！　しゃべる！　ビックリしました！　フォックスかっこいー！　きゃー！　弟に聞けばROMカセットはCDとは違い、アクセスなしでタイミング良く声を出せるとのこと。N64でよかった…。

実際にあそんでみて、前作と比べると難易度がかなり下がっていて、「私ってシューティングの才能があったのかも」と思わせるほどでした。物足りない人にはコースを変えるだけで楽しめるでしょう。演出のかっこよさも前作以上。「オールレンジモードに切り替える！」の場面を始めてみたときはゾクゾクしました。そして、驚いたのが（ゲームを始めて驚きっぱなしだったのですが）「全体の中の一機」という感覚。ビルが多く建ち並ぶ、惑星カタリナ。「みんなと一緒に戦っているんだ！」という感覚が新鮮でした。

それにしてもこのゲーム、ストーリーはバカみたいに分かりやすく、キャラクタの善悪キッチリ分けられ、誰も悩まず脳天気なくらいに「まっすぐ」です。でもすごく面白い。よけいなことなど考えなくてもいい。そしてかっこいい。「毒」が無くてもこれだけ面白いのはただごとではないと思います。そして何より、忘れかけた少年の心のような気分にさせてくれます。

エンディングで夕日で赤く染まった空にグレートフォックスとアーチウインチ機が、だんだん遠ざかって小さな点になっていくのを見ると、すがすがしくも切ない気持ちになってしまいました。

こんな気持ちにさせてくれるゲームに会えて、今とても幸せです。

P.S 私の好きなセリフ「決してあきらめるな。自分の感覚を信じろ」

最後に出てくる「請求書」の下手くそな文字も好きです。

（大阪府　中植智恵子）



（山口県　有賀ちなつ）



スターフォックスでN64の将来をのぞく

堅苦しい文章だけでなく、純粋にゲームを楽しんでいるひとの声を聞くのも、いいものですよね。

このソフトも同様に批評欄で扱っているので併せて読んでみて下さい。さてスターフォックス64といえば任天堂の考える映画的な作品という印象があります。強制イベントやムービーで物語が進むのではなく、ゲームを通してメッセージを投げかけるという手法は、ゲームと物語の融合の一例として今後も大きな意味を持つのではないかと思います。

まだRPGの発売されていないN64ですが、こうした手法を見せられるとゼルダやマザー3の発売がより待ち遠しくなりますよね。

いやー、あっという間に終わってしまいました。いろいろな批判に対して自分の考えをまとめるのは結構な作業ですね（笑）。

さて、今回取り扱った古くても考えさせられる作品などは、また取り扱ってみたいと思います。あ、でも文字数1200字は守って下さいね。もちろん新作の方もガンガンよろしくお願いします。それでは、また次号お会いしましょう。

各コーナーへのお便り、投稿は
〒104　東京都中央区
湊2-4-1MGビル
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

次回締切は9月2日です。

スターフォックス64 [STG]　メーカー：任天堂／機種：N64／価格：¥8,700（振動パック付き）／発売日：'97年4月27日

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

バックナンバー直販方法が変わりました！

■申し込み方法

郵便番号、住所、氏名（フリガナ）、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記。申し込み方法は4つから選択できます。

A．ハガキにて注文
〒104　東京都中央区湊2−4−1　MGビル3F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部

B．ＦＡＸにて注文
０３(３５５１)１２０８
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
「バックナンバー購入希望」係

C．パソコン通信にて注文
ＩＤ(NIFTY-Serve)　ＬＥＥ０２３４２
題名「バックナンバー購入希望」

D．現金書留か切手で注文
本の代金を現金書留か切手代用でＡ宛まで
いずれかを選択し、お送りください。

■お支払い方法と料金

Ａ〜Ｃの場合、お支払い方法は、代金引き換えとなります。

お届けの際、商品と引き換えに本の代金と送料をお渡し下さい（現金に限ります）。なお、お届けは事前に電話連絡をいたします。

送料は、何冊でも一律380円となります。

Ｄの場合、送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円を追加してください。

例：3冊=400円、4冊=450円

■ご注意

●通常は、申し込みが当社に到着してから発送まで、２週間となっています。ただし、在庫が少ない場合１カ月以上かかる場合がありますので、ご了承ください。

●在庫が完全になくなった時点で、締め切らせていただきます。Ｄの場合、本の代金のみ返送いたします（送料は返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）

<創刊号>'94 9月発行795円(税込)
■特集1「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2「ゲーム業界内事件の真実」

<Vol.2>'94 12月発行775円(税込)
■特集1「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2「Hゲームの罪と罰」

<Vol.3>'95 4月発行775円(税込)
■特集1「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2「ゲームスクールの実態」

<Vol.4>'95 7月発行775円(税込)
■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2「確信!! シミュレーションゲーム」

<Vol.5>'95 9月発行775円(税込)
■特集1「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2「ゲームの批評とは何か」

<Vol.6>'95 11月発行775円(税込)
■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」

<Vol.7>'96 1月発行775円(税込)
■特集1「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2「決着！？　サターン vs PS」

<Vol.8>'96 3月発行775円(税込)
■特集1「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2「今が旬の制作者たち」

<Vol.9>'96 5月発行775円(税込)
■特集1「胎動…アドベンチャー」
●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性　ほか
■特集2「ユーザーとメーカー　存在の示すもの」

<Vol.10>'96 7月発行775円(税込)
■特集1「ゲームは誰が作っているのか」
●私たちは誰を評価すればいいのか　ほか
■特集2「徹底！シューティングゲーム」

<Vol.11>'96 9月発行775円(税込)
■特集1「どこまで出来る!? NINTENDO64」
●N64　発売が意味するもの　ほか
■特集2「デザインするゲームたち」

<Vol.12>'96 11月発行775円(税込)
■特集1「注目メーカー全特集」
●カプコン〜完璧を目指す華やかな格闘帝国　ほか
・クリエイター原体験　横井軍平
・特別対談　ナイツスタッフ×本誌編集長

<Vol.13>'97 1月発行775円(税込)
■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」
●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?　ほか
・クリエイター原体験　亙重郎
・告発！　美少女ゲーム業界

<Vol.14>'97 4月発行798円(税込)
■特集1「個性派ゲーム大特集」
●カッコワルイがカッコイイ時代の到来　ほか
・クリエイター原体験　安田朗
・特別企画　「業界に広がる波紋」

<Vol.15>'97 7月発行780円(税込)



■特集1
「究極のゲーム、ディアブロ」
●全16階…美しくも恐ろしいディアブロの世界　ほか
・クリエイター原体験　佐々木建仁
・特別企画　攻略本は必要か!?

別巻 飯野賢治の本 '96 9月発行764円(税込)
桝図かずお、桂三枝、鈴木慶一、宮本茂、横井軍平などゲーム業界内外のクリエイター達との対談を中心としたゲームクリエイター飯野氏の全てがわかる特別本。

別巻 読者あっての本ですから '97 4月発行788円(税込)
ゲーム批評創刊号から第10号までに寄せられた読者の声をもとに作られている、一冊まるごと読者の本。特別付録、ゲーム批評特製うーちゃんシール付き。

ゲーム批評7月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評7月号 表紙テレホンカード（30名）

北海道	長濱　康浩
埼玉県	石井　宏和
	江原　誠
千葉県	挽地　友生
	足立　恵
	秋房　徹也
東京都	倉澤　寿仁
	粟津　真
	石原美紀子
	堀井　啓真
神奈川県	原田　英尚
	中野　敏雄
	藤田　和巳
長野県	北沢　美和
	柳沢　景子
愛知県	都築　高志
	菅原　昭憲
	中野　泰則
岐阜県	全　秀嶺
京都府	深野　景子
大阪府	南　正和
	乾　利尚
	浅野　一恵
	谷本　健二
兵庫県	木下　忠信
	児玉　友子
鳥取県	佐々木信二
岡山県	片山　健一
広島県	山崎　剛
福岡県	藤井むつみ

読者あっての本ですから 表紙テレフォンカード（30名）

北海道	飯田　幸子
岩手県	吉田　悦子
宮城県	加茂　河
山形県	高坂　和美
栃木県	磯ヶ谷　淳
群馬県	佐藤　明敏
埼玉県	福島　栄紀
千葉県	大矢　奈美
	杉山　敬之
	篠原　隆大
東京都	杉浦恵利子
	住枝　千晶
神奈川県	照井　啓
	永井　勝也
愛知県	宮川　桂
	長谷川嘉寿
	森　弘
三重県	島田　真吾
福井県	渡辺　竜也
奈良県	前田　冬彦
大阪府	竹尾シンジ
	田畑　淳
兵庫県	五百蔵紀江
	林田　弘平
広島県	森　直之
	川崎　徹哉
	三村　信雄
福岡県	通山　裕之
佐賀県	川原　克彦
大分県	手島　麻貴

なお、「エロの星の名の下で」で募集しました「官能教育」同梱フィギュアと特製うーちゃん人形は、発送をもって発表に代えさせて頂きます。

なお、当選品の発送は8月20日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし、'97年９月末日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。　【お願い】徳島県の碇昇司様。宛先人不明でテレフォンカードをお送りできません。編集部までご一報をお待ちしております。(担当：日野)

【前号のDIABLO特集訂正データ】●p.10SPECIAL ELIXIRで上がる能力は１ではなく３です。〈指輪p.13〉●RING OF ENGAGEMENT→ランダムアイテム●TAINTED SHRINE(さわった人のステータス1〜3UP.他の人はALL-1.マルチのみ)●CRYPTIC SHRINE(NOVAの魔法発生後MANA全回復)●ENCHANTED SHRINE(1つだけ魔法レベルが1〜2DOWN.それ以外の魔法のレベル全て1UP)●ORNATE SHRINE(HOLY BOLTの魔法レベル2UP.MANA上限10%DOWN)●Gloomy Shrine 武器のDUR-1→DAM-1

隔月刊 ゲーム批評
9月号

ゲーム批評Vol.16
第4巻第6号通巻第21号
1997年9月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人　武内静夫
編集人　小泉俊昭
編集長　斎藤亜弓
副編集長　小野憲史
編集部　古庄浩二
柴田英和
小田信介
日野勝彦
松平しの
アートディレクション　石井敏昭
デザイン　金子 健
亀尾裕次
常松良三
田中しおり
販売営業　長谷川安次
Special Thanks　brahman co,ltd.
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

Printed in Japan
雑誌 03679-9

次回
『隔月刊 ゲーム批評11月号』は
10月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

EDITORS' ROOM

編集部から——

前号の第一特集はPCゲームということもあり、読者の皆さんの意見はまさに賛否両論。いいゲームの存在を報道するのもマスコミの仕事。これからもすばらしいゲームがあればどんどん応援していきたいと考えています。皆さんも広い心でゲーム批評を応援して下さるとうれしいです。ちなみにゲーム批評のTVCFでうーちゃんがアニメ化。原画も私が描きました。たった15秒だけど自分の作品がTVで流れるというのはうれしい気分。皆さんは是非見てネ。（斎藤）

うる星とめぞんにはまり98のエロゲーにはまりエンジンのときメモにはまり歌舞伎町のぼったくり風俗に足をすくわれQ2で思わぬ出費を抱えるなど健全な性長いや成長を遂げてきた訳ですが、最近ギャルゲーにはまって純愛に転向しBOYS BEな告白で玉砕した後に編集作業に突入した次第です。皆様いかがお過ごしでしょうか。お便りお待ちしております。（小野）

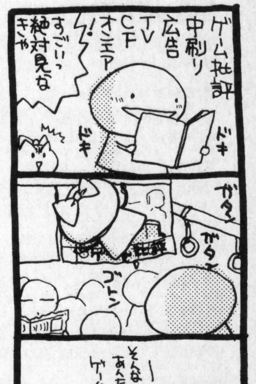
神戸のことがあって、またぞろサブカルチャー系が槍玉に挙がっておりますが皆様いかがお過ごしでしょうか。さてTVなどで、様々な犯人像を挙げて間違っておられたお偉い方々の頭の中の現実って本当に現実？ あ、さてはバーチャルリアリティの影響だな。きっとゲームのし過ぎだね。（古庄）

雑誌化・TVCF等、飛躍を続ける本誌を後にするのは非常に残念ですが、今号でのお別れとなりました。半年間という短い期間でしたが、沢山の勉強をさせていただき、本当にありがとうございました。…ではまた、どこかで。（柴田）

今MYブームは「金髪先生」。TBSの深夜音楽番組なのですが、音楽オンチの僕にはドリアン助川による、偉大なミュージシャン達の新鮮で真剣な話に毎週首ったけ。久しぶりに見た本物の番組だと思う。（小田）

徹夜明けの昼間。浮浪者に「君はホストに向いてるね。月二百万は稼げるよ」と言われた。「道を誤っているぞ」とも…。（日野）

テレ東水曜6時は逢魔ヶ時？ 少女革命ウテナに脳天直撃された。少々アレな原作を一見耽美に昇華したと思いきや、ダークの極北にイッちゃった演出には脱帽。スポンサーのセガにゲーム化の英断を求む。（松平）



＜お詫び＞ 前号DIABLO特集内において、祭壇のデータ内容に誤りがあり読者の皆さまにご迷惑をおかけした事をここに深くお詫びいたします。訂正データはp.129をご覧下さい。

隔月刊 ゲーム批評 11月号 NOVEMBER 予告

第1特集 格闘ゲームの現在

アーケード業界で絶対のインカムを誇り、コンシューマにおいても人気タイトルが続々と移植されている格闘ゲーム。優れたコンシューマオリジナル作品も登場し、成熟した格闘ゲームの現在を探る。

バーチャファイター3／鉄拳3／ストリートファイターIII／ヴァンパイア　セイヴァー／マーヴルスーパーヒーローズVSストリータファイター／トバル2／ゼロディバイド2／ストリートファイターEX PLUSα／K.O.F'97ほか

第2特集 CESAって何だ？

初めてソフトメーカーが主体になって作った団体CESA。東京ゲームショウなどを主催運営し、今年4月にはCESA大賞にサクラ大戦が選ばれた。だが、ユーザーの間では未だこの団体の意味や本意は見えてこない。CESAっていったいどんな団体なんだろう。

その他ソフト批評（サガ　フロンティア／モンスターファーム／リアルサウンド～風のリグレット／ドゥーム64／ゴールデンアイ007／ゆけゆけ！　トラブルメーカーズほか）、**連載陣も絶好調！！**

次回「隔月刊ゲーム批評11月号」は 10月3日発売！

※予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評 1997 9月号 ギャルゲー、賛否両論!?／ゲーム制作者たちの現場 Vol.16

平成9年9月1日発行第4巻第6号通巻第21号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：マイクロデザイン出版局　〒104東京都中央区湊2-4-1　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

定価：780円（本体743円）

雑誌 03679-9

T1103679090781

POST CARD



1 0 4 - □ □

東京都中央区湊2－4－1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.16アンケート係行

キリトリセン

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女

〒　住所

本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

最近面白かったゲームソフト名

買いたいと思うゲームソフト名

次回予告で気になる記事は何ですか？

ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買ってる　・書店で見て　・友人・知人に聞いて

・テレビCMで見て　・車内つり広告を見て　・その他（　　　　　　　　　）

今ゲーム、又はゲーム業界でかっこわるいと思うことはありますか？　又、それはどんなことですか？

あなたが今、格闘ゲームに感じていることを何でも結構ですから教えて下さい。
又、好きなタイトルがあれば教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン